



Facultad de Psicología

**Departamento Interfacultativo de Psicología Evolutiva y de la
Educación**

TESIS DOCTORAL

**EL JUEGO EN EL DESARROLLO PSICOLOGICO DE NIÑOS
LIBIOS**

Masouda Muftah Ahmed Abd Rahman

Tesis dirigida por el Prof. Dr. D.

José Luis Linaza Iglesias

Madrid, 2012

DEDICADO A:

Mi marido, AL- Hadi, por su invaluable apoyo

Mis hijos Inés, Muhamed, Isra y Anas

Mi gran amiga María Isabel Vacas y a su generosa familia;

Mi hermano Rafat y su esposa Huzeda

Mi amiga Dña. Leonora del Carmen

A todos los niños y niñas del mundo

Con mucho cariño

DEDICADO ESPECIALMENTE A MI
HIJA

LULY:

*Mi pequeña, gracias, porque me has permitido descubrir tu
mundo*

Gracias, porque me has enseñado mucho.

*Gracias, porque me has dado la oportunidad de conocerte
más.*

*Hija mía, yo sé que tú todavía no sabes leer ni tampoco sabes
este idioma, pero quizás un día puedas hacerlo.*

Tu Mamá, con todo su amor

AGRADECIMIENTOS

Mi sincero agradecimiento a **Dios**, que nunca me ha dejado sola, y a todas las personas que hicieron posible esta tesis:

- A mi director, Dr. José Luis Linaza Iglesias, por su interés y por haber confiado en mí.
- A la facultad de Psicología, al Departamento Interfacultativo de Psicología Evolutiva y de la Educación, especialmente al señor José Torres, secretario del departamento.
- A mi hermano Salem Al- Mabruk Salem, por su apoyo.
- A las direcciones de los centros educativos donde hemos realizado nuestro trabajo de campo: Iqraa, Al-Ándalus, Califa El Hagagi y Palestina, por sus colaboraciones.
- Al Dr. Mohamed Adelme, por su colaboración en la traducción del Árabe al Castellano.
- Finalmente mi profundo y sincero agradecimiento a mi país Libia por brindarme una beca, permitiéndome así que mi sueño se hiciera realidad.

Masouda Muftah Ahmed Abd-Rahman

*"Jugando, jugando, jugando, de pequeños, aprendemos a hacernos
mayores.*

*Jugando, jugando, hacemos crecer nuestro espíritu, ampliamos el
Campo de nuestra visión, de nuestros conocimientos. Jugando, jugando,
decimos*

*Y escuchamos cosas, despertamos a aquel que se ha dormido, ayudamos a
Ver a aquel que no sabe o a aquel a quien han tapado la vista"*

Antoni Tàpies

*"De todos los utensilios que el ser humano tiene a mano, el juguete es el
más singular, puesto que es capaz de unir en cada momento el mundo
de la realidad y el de la fantasía, haciendo real la fantasía
y fantasía la realidad"*

Juan José López-Ibor

ÍNDICE GENERAL

	Página
INTRODUCCIÓN.....	I
CAPÍTULO I: EL JUEGO Y EL DESARROLLO HUMANO.....	1
1. Definiciones y características del juego.....	2
2. Funciones del juego.....	7
3. Teorías sobre el desarrollo del juego.....	10
3.1. La teoría del ejercicio preparatorio de Groos.....	10
3.2. La teoría psicoanalítica de Freud.....	11
3.3. La teoría Piagetana.....	12
3.4 . La teoría socio-histórica de Vygotsky y El´Konin	16
3.5 . La teoría de Bruner.....	21
3.6. La teoría ecológica de Brofenbrenner.....	23
4. Evolución del juego durante la infancia.....	25
4.1 . Juegos motores y de interacción social.....	25
4.2 . El juego de ficción.....	26
4.3 . Los juegos de reglas.....	26
4.4 . Los juegos de construcción.....	29
5. La interacción en el juego.....	30
 CAPÍTULO II: METODOLOGÍA Y PROCEDIMIENTO.....	 34
1. Interrogantes.....	35
2. Descripción de la muestra	38
3. El contexto de nuestro estudio	40
4. Técnicas, instrumento y estrategias de recogida de datos.....	44
4.1. Entrevistas.....	44
4.2. La observación.....	45
4.3. Diario de campo.....	48
4.4. Videos.....	49
4.5. Fotografías.....	50

CAPÍTULO III: UBICACIÓN HISTÓRICA DE LOS JUEGOS INFANTILES EN LIBIA EN EL PASADO.....52

1. Un acercamiento a Libia.....	53
2. Resumen histórico.....	53
3. El juego infantil en la literatura y cultura Árabe.....	54
4. El juego y la cultura Libia.....	61
4.1 . Un resumen sobre las canciones de los juegos de las niñas.....	65
4.2 . El sorteo en el juego.....	65
4.3 . La llamada para jugar.....	65
4.4 . Las tradiciones de traer la suerte en el juego.....	66
4.5 . Descripción de los juegos de los niños libios practicados en el pasado.....	66
4.6 . Los juegos de los niños.....	67
4.7 . Los juegos de las niñas.....	77
4.8 . Los juegos de ambos géneros.....	84
4.9 . Los juegos de eventos y ocasiones.....	91
4.10. Los juegos de la madre y el hijo en la primera infancia.....	94
Conclusiones.....	97

CAPÍTULO IV: LOS JUEGOS INFANTILES EN LOS CENTROS EDUCATIVOS LIBIOS EN LA ACTUALIDAD.....99

1. El sistema educativo en Libia.....	100
2. Los juegos infantiles en las escuelas preescolares.....	101
2.1 . Los juegos de 3 a 4 años.....	102
2.2 . Los juegos de 4 a 6 años.....	110
3. Los juegos infantiles en las escuelas de primaria.....	122
3.1. Los juegos de niños.....	123
3.2. Los juegos de niñas.....	126
3.3. Los juegos de ambos géneros.....	137
Conclusiones.....	142

CAPÍTULO V: LOS JUEGOS Y JUGUETES DE LA NIÑA " LULY" DE TRES AÑOS DE EDAD.....144

1. ¿Quién es Luly?.....145
2. Los juegos de Luly y sus análisis.....146
 - 2.1. Conceptos y ficción.....146
 - 2.2. El juego y los aspectos del desarrollo psicológico.....183
 - 2.3. Juegos de construcción y con materiales.....216
 - 2.4. Los juegos de reglas.....236
 - 2.5. Los juegos de role.....240
 - 2.6. El desarrollo psicológico infantil y la tecnología.....270
- Conclusiones.....271

CAPÍTULO VI: EL JUEGO Y EL CONTEXTO SOCIO- CULTURAL.....277

1. Reflexiones acerca de los juegos del pasado.....278
2. Reflexiones en torno a los juegos que se practican los niños y niñas en centros educativos libios y los juegos de luly.....294
3. Conclusiones.....299
4. Recomendaciones y sugerencias.....301
5. Referencias bibliográficas.....305
6. Anexos.....310

ÍNDICE DE TABLAS

CAPÍTULO I		peg
Tabla 1	Comparación de los aspectos teóricos del juego entre Piaget y Vygotski	20
CAPÍTULO II		
Tabla 2	Distribución de los sujetos entrevistados por edad y género	38
Tabla 3	Distribución de los sujetos observados de la etapa preescolar por edad y género	39
Tabla 4	Distribución de los sujetos observados de la etapa primaria por edad y género	39
CAPÍTULO III		
Tabla 5	Distribución por edades de los juegos para niños practicados en el pasado	67
Tabla 6	Distribución por edades de los juegos para niñas practicados en el pasado	79
Tabla 7	Distribución de los juegos de ambos sexos por edades	84
Tabla 8	Distribución de los juegos de eventos y ocasiones por edades	93
Tabla 9	Distribución de los juegos de la primera infancia por edades	96
CAPÍTULO IV		
Tabla 10	Distribución de los juegos de los niños practicados en la etapa primaria por edades	123
Tabla 11	Distribución de los juegos de las niñas practicados en la etapa primaria por edades	126
Tabla 12	Distribución de los juegos de ambos sexos por edades	137

ÍNDICE DE FIGURAS

CAPÍTULO III

Figura 1	En una cueva de las montañas de <i>Acacus</i> se encontraron unos pinturas rupestres de hace unos miles de años. Entre éstos está un dibujo de una niña y un niño jugando con unos juguetes.	Peg 64
Figura 2	El Carro de estaño	69
Figuras 3- 4	La Carroza que fabrican los niños para jugar	73
Figura 5	En este retrato el pintor libio Auad Ubida Ubida, se presenta el juego de la Cuerda.	81
Figura 6	El juego del Jotta.	81
Figura 7	El juego del Salto.	83
Figura 8	El juego de la Paloma.	86
Figura 9	La muñeca (Madre de la lluvia) que fabrican las niñas para jugar	91
Figura 10	El personaje de "Cheychbany" en un festival tradicional.	93
Figura 11	El juego de Tarbijj.(El Juego con los bebés)	95
Figura 12	El juego del Dubaj	96

CAPÍTULO IV

Figura 13	Un niño de tres años juega con un animal	102
Figura 14	Un niño de cuatro años juega con los cubos.	105
Figura 15	Aglomeraciones del mismo género en el mismo juego	111
Figura 16	Niñas rechazan que un niño juegue con ellas	113
Figura 17	Niños presentan el juego dramático <i>Um Pisisi</i> y el “Ratón mentiroso”.	119
Figura 18	Los personajes de sus juegos dramáticos.	119
Figura 19	Dos niños practican el juego de canicas en el patio de la escuela.	125
Figura 20	Un grupo de niñas practican el juego de la Goma.	130
Figura 21	Un grupo de niñas practican el juego del Corro.	131
Figura 22	Un grupo de niñas practican el juego de <i>he he he</i> .	132
Figura 23	Una niña juega la Cuerda.	133
Figura 24	Un grupo de niñas practican el juego de Puente- pase misi.	133
Figura 25	Un grupo de niñas practican el juego de Tirar la sogá.	140

CAPÍTULO V

Figura 26	Las muñecas de Luly.	170
Figura 27	Luly juega con estas dos piezas cuadradas de madera como si fueran dos ojos.	171
Figura 28	Luly en la granja, pretendiendo estar cocinando huevos crudos.	176
Figura 29	La pieza que le dio miedo a Luly.	179
Figura 30	Luly 3; 5 años, por el hecho de quitar el nailon de la plastilina, piensa que la <i>barbie</i> tiene frío y que el gato está sufriendo por haberle quitado su cabeza.	185
Figura 31	Luly a los 3; 3 años, está hablando con el león sobre qué provocó su molestia, que vio en la televisión.	194
Figuras 32	Para Luly, a los 3; 4 años, el sonido producido por el movimiento del zapato sobre la mesa se parecía mucho al que producen los caballos al cabalgar.	196
Figura 3 -34	Luly a los 3; 4 años, pudo relacionar entre el tamaño de la cajita y el tamaño del osito.	199
Figuras 35-36	A la izquierda, la cara que imaginó Luly, y diciéndole «tío, tío, dónde está tu nariz y tu boca». A la derecha, Luly imaginó que este lado de la puerta de su casa es la boca de un monstruo.	203
Figuras 37	Luly a los 3; 3 años, notó la similitud entre su tijera de plástico y la lupa.	205
Figura 38	Luly a los 3; 4 años, notó la similitud entre la foto del ratón sobre la caja del pegamento y entre los ratones industriales cubiertos con pelo.	206
Figura 39 - 40	A la izquierda, el cartón que Luly (3; 4 años) transformó en un telescopio dentro de su juego imaginario. A la derecha, Luly con un marcapáginas pretende estar mirando algo lejano.	207
Figura 41	Luly a los 3; 5 años, transformó los Cepillos de dientes un Alicata.	209
Figura 42- 43	Luly 3 años: Garabato longitudinal y garabato circular.	214
Figuras 44	Luly 3; 3 años, Figura humana, renacuajo.	214
Figuras 45	Luly 3; 8 años, a la derecha, papá, a la izquierda, mamá y en el medio ella misma.	215
Figura 46	Los cubos de madera.	219
Figura 47-48	Luly a los 3; 5 años, está jugando con los cubos de plástico, haciendo distintas formas.	220
Figuras 49	Un ejemplo de los regalos que prepara Luly a los 3; 5 años en su juego simbólico.	223

Figura 50	Luly a los 3; 6 años, jugando con las Pinzas.	226
Figuras 51	Luly a los 3; 4 años, jugando con el juego de círculos coloreados.	228
Figura 52	El juego de puzzle de madera.	230
Figuras 53	Luly a los 3; 5 años, está jugando el juego de la Carrera de tortugas.	231
Figura 54	Luly a los 3; 4 años, está jugando con la masa de harina.	235
Figura 55-56	Luly juega el escondite.	237
Figura 57	Luly a los 3; 6 años, jugando con el tobogán casero.	239
Figura 58-59	A la izquierda Luly 3; 1 Años, pretende estar dando el pecho a su hija Mimi. Y a la derecha intenta dormir su muñeca.	244
Figura 60	Un niño durmiendo sobre las piernas de su abuela. Es una costumbre en Libia.	245
Figura 61-62	Luly imita a su madre maquillándose y poniéndose el velo (<i>hiyab</i>).	249
Figuras 63	Luly imita a su madre haciendo fotos de su hija.	251
Figura 64-65	Luly a los 3 años, imita el <i>rol</i> de la doctora.	253
Figura 66- 67	Luly a los 3; 3 años transformó una bolsa a una linterna médica dependiendo de su forma y transformó un teléfono a una linterna médica dependiendo de la característica de la iluminación.	254
Figura 68	Luly a los 3; 5 años, el armario es su casa.	258
Figura 69-70	Luly a los 3; 4 años, imita el personaje de Jackie Chan.	261
Figuras 71	El juego del pirata.	264
Figuras 72 -73	A la izquierda, la pieza que parece la Mancuerna, utilizada por Luly a los 3; 5 años, para presentar el rol del conejo en los dibujos animados como vemos a la derecha.	266
Figura 74	Luly y el Perrito.	268
Figura 75	Grupo de mayores de edad practican el juego de Sisaa.	279
Figura 76	El Juego de Carrera de los Caballos de Ramas de la Palma Datilera.	280
Figuras 77-78	La dedicación de los libios en el cuidado de palma como parte importante de la agricultura libia.	281

Figura 79	El rey saudita Abdullah con un grupo de personalidades, presentando un acto tradicional de danza con espadas en el festival de Ganaadria en el año 2010.	282
Figuras 80-81	A la izquierda un Tamiz, Cuerda, y una ramita de árbol para cazar pájaros y a la derecha la Tirachinas, le utilizan en libia de dos tipos una con piedras y la otra con metal	283
Figuras 82	El Garred es el traje típico de los hombres libios.	284
Figura 83	El juego de Wahh Wahh.	285
Figuras 84-85	A la izquierda, unas muñecas con el traje típico de las mujeres libias. A la derecha una mujer libia con el mismo traje.	288
Figuras 86-87	A la izquierda la muela de molino. A la derecha, unos utensilios que utilizan las madres en casa y lo imitan las niñas en sus juegos dramáticos.	288
Figura 88	El juego de la pelota de calcetines.	289
Figuras 89- 90	A la izquierda, una escultura que representa los pueblos que poblaron libia en siglos pasados: nos muestra a unas muchachas jugando un juego similar al Juego de “Dónde está la Casa de Abusadia”, que está mostrado en la foto de la derecha con los niños actuales.	290
Figura 91	En este retrato, el pintor libio Auad Ubida nos presenta la costumbre del reparto de comida en el evento religioso Ashuraa, donde los niños practican el juego de Cheychbany.	293
Figura 92	El juego donde está el camello Aisha.	296
Figuras 93-94	El camello es el barco del desierto. El Haodg es uno de los beneficios del camello.	296
Figura 95	Un tipo de plantas espinosas libias, que son incorporadas por las niñas en sus juegos -como el juego de la espina.	297

INTRODUCCIÓN

Los niños practican el juego a lo largo de todas las etapas del desarrollo. Es una actividad libre, espontánea, que encarna alegría y diversión y se muestra en distintas formas: puede ser individual en ciertos períodos y colectivo en otros; en cierto sentido, para el niño es un lenguaje simbólico por medio del cual se expresa a sí mismo (auto-expresión). A través del trato con sus juguetes y las formas con que construye la dinámica lúdica, se puede entender mucho sobre él: su confianza en sí mismo, sus emociones, sus sentimientos hacia sí mismo y hacia las personas significativas en su vida, además de los acontecimientos vividos por él.

Los investigadores en psicología del desarrollo infantil señalan que la infancia es una etapa crucial para el desarrollo humano, y en ésta el juego es la base esencial para el desarrollo mental, cognitivo, social, y emotivo del niño; además, brinda la oportunidad para que el niño pueda usar sus sentidos y su mente de manera constructiva, Linaza (1992, p. 38) señala que “el juego es serio y es útil para el desarrollo del niño en la medida en que él es su propio protagonista, y siempre que se mantenga diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa”. Para Elkonin (1980, p.28) “Juego es una variedad de práctica social consistente en reconstruir una actividad que destaque su contenido social, humano, sus tareas y las normas de sus relaciones sociales, al margen de su propósito práctico real”.

No hay duda que el niño pasa buena parte de su tiempo jugando, por lo que los científicos e investigadores se han interesado en el origen y el significado del juego a través del tiempo en las sociedades. Así, dicho fenómeno se ha observado cuidadosamente desde diferentes enfoques, tanto en el ser humano como en los animales, y tratado de explicar desde distintas teorías. De entre los investigadores y estudiosos del juego, destacan los trabajos de Bruner (1972-1984, pp. 111-112), quien señala en su obra *Acción, pensamiento y lenguaje*, que el juego tiene distintas funciones fundamentales. Elkonin (1980) desarrolló una teoría sobre la naturaleza social del juego de rol. Piaget (1946) se interesó en la investigación del desarrollo cualitativo de la estructura

intelectual, mientras que Freud, en obras como “*Normalidad y patología en la niñez*” (1965-1978) incluye el juego dentro de una de las líneas de desarrollo” (Garaigordobil 2003, p. 31). Por su parte Chateau estudia las relaciones entre el juego y la naturaleza infantil, exponiendo sus conclusiones en la obra *Psicología de los juegos infantiles* (1950- 1973), en la que señala que “el juego es el acto por excelencia de la vida infantil” (ibid, p. 47). Por su parte, Vygotski (1979), desarrolló su tesis sobre el origen cultural de las funciones mentales superiores del individuo, en las que el juego es un factor de desarrollo.

Para analizar este fenómeno, Piaget (1946), estudió el desarrollo del juego de sus tres hijos durante su infancia y, mediante la minuciosa observación, clasificó el juego desde el sensorio-motor elemental, o juego de ejercicio, hasta el social superior, o juego de reglas. Por su parte, Vygotsky (1979) observó a niños rusos preescolares e impulsó su teoría socio-cultural. Por otro lado en un ámbito más reciente, Linaza y Maldonado (1987) en su estudio sobre el aprendizaje de las reglas, trataron de comprender la manera en la cual aprenden los niños españoles como jugar el fútbol y como organizar sus ideas con respecto a este juego.

Pero, para poder establecer una explicación adecuada que aborde todos los aspectos del juego, a pesar de la multiplicidad de las definiciones y teorías en torno al juego y el desarrollo psicológico infantil, aún existen varios aspectos por estudiar. Por ejemplo, la evolución del juego infantil en distintas culturas, especialmente aquellas que son desconocidas para muchos especialistas en psicología del niño. Son necesarias más investigaciones que estudien en profundidad el fenómeno del juego para adentrarnos más en lo que éste implica y entender su evolución. La presente investigación pretende ser un esfuerzo que, desde una realidad concreta, pueda aportar nuevos datos y en esta búsqueda conceptual.

Para la realidad Libia, hay un déficit considerable de estudios e investigaciones científicas especializadas en este tema, siendo que la mayoría de las referencias libias presentes regresan a los intereses folclóricos y no a los libros psicológicos.

Además de la gran importancia que tiene en la formación psicológica del niño, el juego permite la reafirmación del patrimonio cultural del grupo social al que pertenece. Las dinámicas lúdicas de los niños son influidas en gran medida por el contexto en que se desarrollan: en los primeros años, la mayoría de los niños juegan con sus iguales que viven cerca de ellos y con el tiempo amplían su espectro social, jugando en espacios públicos, como las plazas que están cerca de sus hogares. Así el niño es influido por su entorno, por la cultura de su comunidad, las tradiciones, valores y costumbres imperantes. Tampoco hay que olvidar que los niños heredan de las generaciones previas distintos tipos de juegos que prevalecen en la comunidad y, al practicarlos, posibilitan la permanencia de éstos en el tiempo y la cultura.

Por otro lado, así como el desarrollo del niño pasa por ciertas etapas como por ejemplo, la primera infancia y la niñez, también el juego, vinculado significativamente a los procesos del desarrollo, va evolucionando y haciéndose más complejo. Por ejemplo, los juegos y juguetes que llaman la atención del niño en el segundo año no son los mismos que a los seis años. Por ello, en suma, el juego refleja las propiedades del desarrollo y los cambios evolutivos alcanzados por el niño en cada etapa de su crecimiento, teniendo en cuenta que éste es una de las condiciones indispensables para el desarrollo sano del individuo, dentro de un contexto y sistema socio-cultural específico que influye en él y viceversa.

Así, considerando lo antes expuesto, el interés central de la presente investigación es analizar cómo se producen y evolucionan los juegos en relación con el desarrollo psicológico de los niños libios. Para responder a esta pregunta se plantean tres objetivos principales:

- 1) La recuperación y el análisis de los juegos practicados por los niños libios en el pasado.

2) Indagar sobre los distintos juegos que se practican en los centros educativos en Libia, en la actualidad.

3) Ubicar y analizar la manera en que aparecen y se desarrollan los diferentes juegos infantiles, en un sujeto concreto.

Para poder lograr los objetivos de la investigación fue escogida una metodología cualitativa, basada en entrevistas con adultos para ubicar los juegos libios del pasado, y trabajo de campo directo en centros educativos para indagar sobre los juegos que se practican en la actualidad. En el caso de la evolución del juego en un individuo concreto se utilizó una metodología longitudinal, de observación y análisis a lo largo de su desarrollo.

Finalmente esta tesis consta de seis capítulos y un anexo. El primer capítulo está dedicado a la exposición del papel que tiene el juego en el desarrollo humano, así como de las diversas definiciones, características y funciones de éste desde las distintas teorías clásicas y modernas. Por último se describe la evolución del juego durante la infancia y la importancia que en dicho proceso tiene la interacción de los niños con los adultos y con otros niños.

El segundo capítulo presenta la metodología cualitativa utilizada como medio de obtención de la información sobre los juegos que practican los niños y niñas libios en el pasado y en la actualidad. También se describe la metodología de observación longitudinal usada para el estudio de caso, una niña libia de tres años. Por tanto, en este capítulo, se describe la muestra de los sujetos estudiados así como el contexto de nuestro estudio, las técnicas, instrumentos y estrategias de recogida de datos.

El tercer capítulo, denominado «*Ubicación histórica de los juegos infantiles en Libia en el pasado*» nos sirve para realizar un pequeño acercamiento a Libia. Se dedica un apartado al juego infantil en la literatura y cultura árabe. Un pequeño estudio sobre

el juego y la cultura Libia con el fin de analizar el contexto donde realizan los niños libios sus juegos. Terminando por la descripción de los juegos practicados en el pasado; los juegos de niños, niñas, juegos de ambos géneros, juegos de eventos y ocasiones, juegos de la madre y el hijo en la primera infancia.

El cuarto capítulo, denominado «*Los juegos infantiles en los centros educativos libios en la actualidad*» se inicia con una explicación del sistema educativo en Libia. A continuación se presenta una descripción de los juegos infantiles en las escuelas preescolares, los tipos de juegos de los niños y niñas de 3 a 4 años y los tipos de juegos de los niños y niñas de 4 a 6 años. Además de la descripción de los juegos de los niños y niñas en las escuelas de primaria, se describen aquellos que son sólo juegos de los niños, de las niñas, y los juegos de ambos géneros.

El quinto capítulo, denominado «*Los juegos y juguetes de la niña Luly de tres años de edad*» se inicia con la presentación del sujeto «Luly». Se analizan sus actividades lúdicas mediante la observación longitudinal, con el fin de comprobar algunos de los cambios producidos en sus juegos y en su desarrollo psicológico a lo largo del tiempo. Los juegos observados se clasifican y analizan en seis grandes categorías para facilitar la comprensión de sus contenidos.

El sexto capítulo, denominado «*El juego y el contexto socio-cultural*», es un capítulo de conclusión donde se analiza el contenido de algunos juegos, tanto en el pasado como en la actualidad, en centros educativos libios, y los juegos de Luly. El objetivo central de este estudio se retoma para descubrir las razones y condiciones socio-culturales que se relacionan con la aparición y práctica de estos tipos de juegos. A continuación se presentan las conclusiones que hemos podido extraer de los tres estudios empíricos. Finalmente planteamos algunas sugerencias y posibles futuros estudios como punto y final de esta tesis.

Por último se adjuntan los Anexos en los que presentamos todos los juegos y observaciones que hemos podido localizar. En el Anexo I, los juegos de los niños y niñas en Libia en el pasado y, la ficha de entrevista que hemos utilizado para la recogida de estos juegos. En el Anexo II, los juegos de los niños y niñas en los centros educativos libios en la actualidad. En el Anexo III las observaciones de los juegos de la niña Luly y algunos de sus juguetes.

CAPÍTULO I:
EL JUEGO Y EL DESARROLLO HUMANO

CAPÍTULO I

1. DEFINICIONES Y CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

La naturaleza propia del juego es muy compleja como para formular una definición lo suficientemente amplia, capaz de contemplar todas sus características. Distintos autores, que a continuación se expondrán, han estudiado el juego a lo largo de los años desde diferentes campos como la Psicología, la Sociología, la Antropología y la Educación Física y aunque su definición sigue siendo objeto de controversia, se puede llegar a un cierto acuerdo sobre los elementos o las características comunes que manifiesta.

Desde la psicología son varias voces las que han dialogado en torno a dicha temática. Para el psicólogo norteamericano Stanley Hall (1904) “el juego infantil refleja el curso de la evolución desde los Homínidos prehistóricos, hasta el presente, y toda la historia de la especie humana estaría recapitulada en todo el desarrollo infantil” (Garvey, 1985, p.12). Por su parte el científico Lazaros (1883) postuló la «teoría de la relajación» en la que éste se ve como un método para recuperar energía en un momento de déficit” (Martínez, 1998, p. 22). Para Russel “es un actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma” (Russel, 1985, p.13). El psicólogo y pedagogo suizo Claparède (1934) lo considera como una actitud distinta del organismo ante la realidad. (Linaza, 1992), el mismo autor “opina que el fondo del juego no está en la forma exterior del comportamiento, que puede ser completamente igual tanto si se juega como si no se juega, sino que está en la actitud interna del sujeto ante la realidad” (Elkonin, 1980, p.77).

El psicólogo y filósofo inglés Harbert Spencer en su capítulo *Principios de psicología* (1855, octavo parte, cap. IX) sostiene, que los “sentimientos estéticos derivan del juego, y que ambos se caracterizan por no buscar ventajas ulteriores; los fines próximos son sus únicos fines” (Delval, 1999, p. 285). El psicólogo vienés K. Bühler (1924, citado en Elkonin, p. 70) lo denomina como “una actividad dotada de placer funcional mantenida por él o en aras de él, independientemente de lo que haga, además, y

de la relación de finalidad que tenga”. La psicoanalista Klein (1930-1980) señala que el juego espontáneo de representación crea y fomenta las primeras formas de pensamiento “como si”. En su obra «*Psicoanálisis de niños*» indica que el juego infantil es el mejor medio de expresión del niño, un medio a través del cual expresa fantasías, deseos, temores y experiencias, de forma simbólica (Garaigordobil, 2003). Para la psicoanalista Klein el juego es una expresión simbólica de deseos o emociones, ayuda a reducir el nivel de tensión y ansiedad en los niños.

“El mundo mágico del juego hace posible todo tipo de realizaciones. [...] las actividades realizadas en el marco del juego son producto de la ilusión. En el juego se puede conseguir todo lo que se desee” (Martínez Criado, 1998, p.27).

Piaget (1946) analizó la naturaleza y las características diferenciales del juego infantil y señala que “En resumen, puede reducirse a una búsqueda de placer, pero con la condición de concebir esta búsqueda como subordinada en si misma a la asimilación de lo real al yo”, (p. 203). El mismo autor añade que:

Pero ¿las investigaciones intelectuales primitivas del niño y, además, las de la ciencia pura misma, no son también igualmente “espontáneas”? Si se quiere precisar y, por consecuencia, distinguir los “juegos superiores”, que son la ciencia y el arte, de los juegos no “superiores” como los juegos a secas, no nos queda otra vez sino distinguir dos polos: un polo de actividad verdaderamente espontánea ya que no es controlada y un polo de actividad controlada por la sociedad o por la realidad. (*Ibid*, pp. 201-202)

Linaza (1992, pp. 10-13) por su parte distingue las siguientes características:

- A. “El juego es libre, espontáneo, no condicionado por refuerzos o acontecimientos externos” Es una actividad voluntaria libremente elegida por el sujeto que lo practica, la libertad es la característica más importante de la actividad lúdica, esta actividad goza de la independencia de las exigencias y limitaciones de la realidad externa.

- B. “El juego produce placer” El juego es siempre una actividad placentera, divertida, fuente de alegría y satisfacción de los deseos y necesidades no satisfechas. Las conductas lúdicas se convierten en metas de sí mismas, “es decir, una actividad en la que no se trata de conseguir objetivos ajenos a la actividad sino que la propia actividad resulta placentera” (Delval, 1999, p. 287).
- C. “La organización específica de las conductas lúdicas” La estructura de los comportamientos serios se diferencia en algunos casos de la de las conductas de juego por la ausencia de alguno de los elementos que exhibirá la conducta seria.
- D. “El predominio de los medios sobre los fines” Una de las características más comúnmente aceptadas como definitorias de la conducta de juego es su pérdida de vínculo con otro fin o meta que no sea la propia acción lúdica. Mientras los comportamientos serios constituyen un medio para lograr un objetivo determinado, el juego consiste en una acción vuelta sobre sí misma que obtiene satisfacción en su misma ejecución.
- E. “El juego es una actividad que sólo cabe definir desde el propio organismo inmerso en ella” El juego como una actividad lúdica es una forma de interactuar con la realidad que viene determinada por factores internos del propio sujeto quien lo practica, y no por la realidad externa.

Por otro lado, desde la antropología y las artes se plantean postulados que nos permiten de igual manera comprender al juego en toda su extensión. El poeta y escritor alemán Friedrich Schiller señala en sus cartas *Sobre la educación estética del hombre* (1795), que el juego “sirve para gastar el exceso de energía que tiene un organismo joven, que no necesita trabajar para subsistir, ya que sus necesidades son satisfechas por otros” (Delval, 1999, p. 285).

El autor holandés, Buytendijk (1935) “encuentra en las peculiares características de la infancia la explicación del juego. [...] Para él la propia infancia tiene rasgos distintos de las de los sujetos adultos. [...] La timidez, la ambigüedad, la impulsividad y el patetismo son los tres requisitos o condiciones de la infancia que posibilitan el juego” (Linaza, 1992, p. 46).

Huizinga (2008) en su famosa obra «*Homo Ludens*» indica que es “una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente” (pp. 45-46).

El escritor, antropólogo y ensayista francés Caillois (1994, pp. 37-38) lo define como una actividad:

- 1) Libre: a la cual el jugador no podría estar obligado sin que el juego perdiera al punto su naturaleza de diversión atractiva y alegre.
- 2) Separada: circunscrita en límites de espacio y de tiempo precisos y determinados por anticipado.
- 3) Incierta: cuyo desarrollo no podría estar predeterminado ni el resultado dado de antemano, por dejarse obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta libertad en la necesidad de inventar.
- 4) Improductiva: por no crear ni bienes, ni riqueza, ni tampoco elemento nuevo de ninguna especie; y, salvo desplazamiento de propiedad en el seno del círculo de los jugadores, porque se llega a una situación idéntica a la del principio de la partida.
- 5) Reglamentado: sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una nueva legislación, que es la única que cuenta.
- 6) Ficticia: acompañada de una conciencia específica de realidad secundaria o de franca irrealidad en comparación con la vida corriente.

Garvey en su libro *«El juego infantil»* (1985, p.14) señala que el juego tiene cinco características, que la mayoría de los que estudian el concepto del juego las aceptarían: 1) el juego es placentero, divertido; 2) el juego no tiene metas o finalidades extrínsecas; 3) el juego es espontáneo y voluntario; 4) el juego implica cierta participación activa por parte del jugador; 5) el juego guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego.

Por otro lado, otros investigadores han remarcado la importancia del contexto sociocultural en el desarrollo de los juegos infantiles y el desarrollo psicológico. Nilsa Rain (2011) con base en un estudio de los juegos de ficción en comunidades mapuches, destaca la importancia de considerar los elementos sociales, religiosos y culturales en la estructura educativa y social de los niños, para así comprender los gestos de identidad, significado y trascendencia social y cultural que se relacionan con la realidad del pueblo originario. Asimismo, concluye que en los juegos de ficción mapuche, se constata la estructura sociocultural y religiosa de la comunidad que diferencia claramente los roles de cada miembro con base al género, edad y posición social.

Partiendo de esta idea, la presente investigación considera al contexto sociocultural como una variable clave para los objetivos de la misma. Por ello, se contempla lo que desde el contexto de creencias de los niños libios se define como juego. Así, encontramos que el Islam reconoce el juego y es visto como una actividad muy importante en la vida del hombre: por medio de éste, el individuo se llena de alegría e igual sea en la infancia o en la juventud, tiene su naturaleza. El profeta Mohamed “solía jugar y fomentar el juego entre los niños, solía jugar carreras, disfrutaba observando a los niños de Etiopia realizando sus juegos y compartía jugando con sus nietos Hasan y Husein”. (Abdalah Alwan, 1985, p.218). Así, el juego tiene funciones específicas graduales que van de acuerdo al nivel del desarrollo y la edad del individuo, en relación con su sistema de creencias.

En el libro sagrado de los musulmanes, El Noble Corán, Dios mencionó el término juego varias veces y en distintos versos, refiriéndose a la diferenciación entre goce y trabajo: hay juegos que son para la alegría y el entrenamiento, en contraposición al trabajo serio:

“

”
—

“Esos que tomaron su deber de Adoración como frivolidad y juego y se dejaron seducir por la vida del mundo”.

”

”

“La vida del mundo no es sino juego y distracción, la verdadera vida es la morada de la última vida, si supieran”.

Reflexiones finales sobre la definición del juego

La lectura de los autores expuestos nos permite resumir diciendo, que el juego es un método para recuperar energía, un actividad generadora de placer, espontáneo sin ningún fin que el mismo, una actividad voluntaria exige la participación activa del individuo, fuente de alegría y satisfacción de la curiosidad. Refleja el curso de la evolución, favorece la maduración y el pensamiento creativo, una necesidad psicológica, biológica y social, y que a través del juego, el individuo amplía su capacidad de imaginación. Tiene un espacio y un tiempo determinado, es una actividad diferente al trabajo y está conectado con la realidad.

2. FUNCIONES DEL JUEGO

Diferentes investigadores e investigadoras han tratado esta parte del juego y han definido varios puntos al respecto. Rosa Mercedes y Reyes Navia (1998), señalan que el psicólogo Bruner:

Recoge de la literatura especializada datos que ilustran sobre la función que cumple el juego en la vida de los mamíferos superiores, y llega a establecer que: minimiza las consecuencias de las propias acciones disminuyendo riesgos; permite ensayar combinaciones de conductas que no podrían probarse en las condiciones habituales de presión funcional; la incorporación de instrumentos (palos, balones) en patrones de manipulación, da cuenta del papel que cumple el juego: « dada su independencia del refuerzo y su aparición en un medio relativamente carente de presiones, puede producir la flexibilidad que hace posible la utilización de instrumentos». (p. 45)

Martínez Criado (1998) señala que existe relación positiva entre el juego y el desarrollo de la motricidad, la cognición y la socialización, ello porque en primer lugar, responde a la necesidad primordial de ser activo. El juego tiene lugar en un marco mental delimitado por coordenadas de espacio y tiempo liberadas, en ausencia de necesidades básicas y buena salud. En el niño se van produciendo cambios en los aspectos motores, comunicativos, de relación social y patrocinio .En segundo lugar, desarrolla la capacidad de razonamiento, lenguaje, atención, memoria, representaciones mentales y conocimientos previos. Y por último, desarrolla la personalidad, potencia las relaciones sociales del individuo (pp. 50-62).

Moyles (1999) considera que “ayuda a los participantes a lograr una confianza en sí mismos y en sus capacidades y, en situaciones sociales, contribuye a juzgar las numerosas variables dentro de las interacciones sociales y a conseguir empatía con otros” (p. 22). Asimismo, Stallibrass (citado por moyles, Ibid, p.Ibid) “considera el desarrollo de la flexibilidad y de la espontaneidad como la función más vital del juego”.

En la misma línea Garaigordobil (2003, p.67) indica que el juego temprano y variado contribuye de un modo muy positivo a todos los aspectos del crecimiento y del desarrollo humano:

- A. Desde lo biológico; es un agente de crecimiento del cerebro, estimula y potencia la evolución del sistema nervioso.
- B. Desde lo psicomotor; potencia el desarrollo del cuerpo y los sentidos.

- C. Desde lo cognitivo o intelectual; jugando aprende, porque obtiene nuevas experiencias, porque es una oportunidad de cometer aciertos y errores, de aplicar sus conocimientos, de solucionar problemas.
- D. Desde la sociabilidad; A través del juego entra en contacto con sus iguales, y ello le ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean, a aprender normas de comportamiento y descubrir a sí mismo en el marco de estos intercambios.
- E. Desde el desarrollo afectivo-emocional; es una actividad que le procura placer, alegría, expresarse libremente, encauzar sus energías y satisfacer sus necesidades.

Por otro lado, Piers y Landau (1980) señalan que “el juego desarrolla creatividad, competencia intelectual, fortaleza emocional, estabilidad y sentimientos de júbilo y placer: el hábito de estar a gusto” (Moyle, 1999, p. 21).

Desde la perspectiva de Vygotski (1933, citado en Elkonin, 1980, p.269) “La relación del juego con el desarrollo es la del aprendizaje para el desarrollo. Tras el juego están los cambios de necesidades y los cambios de conciencia de carácter más general. El juego es una fuente de desarrollo y crea zonas de evolución inmediata”. Elkonin señala que tanto “K. D. Ushinski; Sully, ch. Buhler y W. Stren, veían en el juego una manifestación de la imaginación o de la fantasía puesto en movimiento por diversas tendencias afectivas” (p.24).

Erikson (1972, p. 94 - 95) confirma que:

El juego es para el niño lo que el pensamiento y el planeamiento son para el adulto, un universo triádico en el que las condiciones están simplificadas, de modo que se pueden analizar los fracasos del pasado y verificar las expectativas. Los juguetes y los compañeros son los iguales del niño. En el mundo de los juguetes, el niño dramatiza el pasado, a menudo en forma encubierta, a la manera de los sueños, y comienza a dominar el futuro al anticiparlo en incontables variaciones de temas repetitivos.

3. TEORIAS SOBRE EL DESARROLLO DEL JUEGO

Como se ha comentado, el juego es un fenómeno diverso y complejo que cambia según los contextos y las edades, a la par que mantiene características inherentes a él: es difícil entender las razones por las que los juegos de los niños y niñas de la misma edad son similares, a pesar de que no hay ninguna conexión entre ellos; los motivos por los que los niños demandan cierto tipo de juegos y rechazan otro, dependiendo la edad o contexto; en suma, es un universo pleno de posibilidades para el aprendizaje y la investigación. Estos hechos han provocado un amplio interés entre los investigadores, motivándoles a examinarlo cuidadosamente, observarlo, ya sea entre los seres humanos o animales, para intentar proponer teorías para explicarlo. A continuación se exponen algunas de las más importantes desde el campo de la psicología, que han posibilitado comprender de manera más clara la temática analizada.

3.1 Teoría de ejercicio preparatorio

Según la teoría de ejercicio preparatorio del filósofo alemán K. Groos (1898, 1901) el juego es un modo de ejercitar y practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados. “El juego es un “preejercicio” dice Groos y no únicamente ejercicio, ya que contribuye al desarrollo de funciones cuyo estado de madurez no es alcanzado sino al final de la infancia: funciones generales, tal como la inteligencia, etc., a las cuales corresponden los juegos de experimentación, y funciones especiales e instintos particulares” (piaget, 1946, p 206).

Groos sostiene que el juego es necesario para el desarrollo psicofisiológico, y que es una preparación para la vida adulta. El niño ensaya sin la responsabilidad de hacerlo de un modo completo. (Delval, 1999). Garaigordobil (2003) indica que desde la perspectiva del autor de esta teoría, el juego explica la importancia de la etapa de la niñez, ya que considera que la infancia sirve para jugar y a través del juego maduran las adaptaciones necesarias para la vida.

Groos (1916 citado por El Konin 1980, pp. 64- 65) escribe:

Si bien es cierto que el desarrollo de las adaptaciones a las sucesivas tareas vitales constituye el fin principal de nuestra niñez, no lo es menos que el lugar preponderante que en esta relación de conveniencia pertenece al juego, de manera que podemos decir perfectamente, empleando una forma un tanto infantil, justamente para que podemos jugar.

El fundador de la teoría intenta demostrar que el juego es un factor de gran importancia en el desarrollo. Las ideas de Groos se basan en la fuerza del instinto, que nos obliga a ser activos e impulsa el desarrollo. Los instintos son fragmentarios y plásticos y la experiencia puede influirlos. Según él existe un afán impulsivo de actividad que se manifiestan con mayor fuerza en la infancia ya que es la primera etapa del crecimiento (Martínez Criado, 1998).

Finalmente, Groos apreció la actividad de pensamiento en el proceso de desarrollo, cuestionándose acerca de las distintas formas de juego. Para Groos, el juego del animal es equiparable al juego de ejercicio del niño, ya que ambos evolucionan hacia el juego de ficción. Si el juego de preejercicio es actividad el juego simbólico es la conciencia de actividad. El ejercicio de imaginación seguirá a la ficción, justificándose de igual manera por el instinto para concluir en que la capacidad artística sería el resultado del entrenamiento de la estética (Navarro, 2002).

3.2 La teoría psicoanalítica de Sigmund Freud (1898_1932)

A partir de la teoría del fundador y el padre del psicoanálisis, se puede entender a profundidad el mecanismo del juego infantil. Linaza (1992) señala que “Freud vincula pronto el juego a la expresión de instintos y, más concretamente, al instinto del placer. Este sentimiento inconsciente busca su realización a través de procesos inconscientes, como el sueño, en el que los símbolos actúan como disfraz de los contenidos afectivos más profundos” (p.47).

Según Freud, el juego es una actividad simbólica en la medida en que el sujeto repite situaciones anteriormente vividas en la realidad, y tanto sueño como juego simbólico permiten un proceso de realización de deseos insatisfechos.

Ortega (1992, p.31) indica que “Freud plantea la conexión de los elementos afectivos y ciertas representaciones de la naturaleza simbólica que se expresan a través de los sueños, los síntomas y el juego. El pensamiento simbólico está ligado, en esas fechas, a la idea de expresión de los afectos y éstos, a su vez, conectados con el motor instintivo del carácter sexual de los individuos o principio del placer”.

Freud, a partir de su trabajo sobre una fobia infantil (1920), modificó su teoría sobre el juego infantil y reconoció que en él actúan también las experiencias reales. “La causa de la repetición en el juego es debido a un impulso más profundo que el deseo: la tendencia a la quietud o instinto de muerte”. Freud abandona aquí, parcialmente, la interpretación del principio del placer como originario del juego” (Navarro, 2002, p 77). Siguiendo sus ideas, se puede decir que cuando más juegan los niños, más lejos están de los traumas y las fobias.

3.3 La teoría Piagetana (1932, 1946,1966)

La teoría piagetana es sin lugar a dudas la base teórica más completa a la que ha dado lugar el estudio del desarrollo humano desde un enfoque psicológico. Piaget se interesó por la investigación del desarrollo cualitativo de las estructuras intelectuales, y en su obra *La formación del símbolo en el niño* (1946) nos expone sus conclusiones y experiencias sobre el juego infantil, considerando a la actividad lúdica como una modalidad infantil de interacción con el medio, construido por el propio niño para afrontar una realidad a la cual debe adaptarse; las diversas formas que el juego adopta a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren, las estructuras mentales. El tipo de juego es, en parte, un reflejo de estas estructuras y además contribuye al establecimiento de nuevas estructuras intelectuales. El autor, en suma, considera el juego infantil como un paradigma de asimilación.

Según esta teoría existen tres formas de tratar con la realidad: 1) mediante un comportamiento principalmente de acomodación; 2) mediante un comportamiento opuesto de asimilación, en el que el niño utiliza sus capacidades para modificar las condiciones del medio en función de los propios deseos; 3) mediante comportamientos adaptados, en los que las dos formas de actuación anteriores guardan un equilibrio con base en la coordinación y la integración. (Martínez Criado, 1998). Piaget indica que el juego consiste en una orientación del niño hacia su conducta, una preponderancia de los medios sobre los fines del comportamiento y, en definitiva, un predominio de la asimilación sobre la acomodación (Linaza y Maldonado, 1987).

Piaget liga la emergencia del juego a los primeros asomos de la actividad semiótica. Dentro de la periodización que estableció para rastrear la evolución de la inteligencia, situó el desarrollo del juego en tres grandes etapas: juegos funcionales (período sensorio-motor); juegos simbólicos (período preoperatorio); juegos reglados (período de las operaciones concretas) (Rosa y Navia, 1998).

Así, la evolución del juego en el niño, según la perspectiva Piagetiana, desde el juego sensorio-motor elemental hasta el juego social superior se presenta de la siguiente manera:

1. Periodo de Juego sensorio- motor:(Aproximadamente desde 0 a 2 años)

Los juegos de ejercicio sensorio-motor, no llegan a constituir sistemas lúdicos independientes y constructivos a la manera de símbolos o reglas. Su función característica es la de ejercer las conductas por el simple placer que se deriva de nuevos poderes adquiridos, por el "placer de ser causa". El juego de ejercicio se transforma tarde o temprano en tres escenarios; primero, se acompaña de imaginación representativa y deriva entonces hacia el juego simbólico; segundo, se socializa y se orienta en la dirección de un juego de reglas, tercero; conduce a adaptaciones reales y sale así del dominio del juego para entrar en el de la inteligencia práctica o en los dominios intermediarios entre estos dos extremos (Piaget, 1946).

2. Periodo de Juego simbólico: (fase preoperatorio de 2 a 7 años)

El juego simbólico o representativo constituye la segunda categoría de la evolución del juego. Piaget postula que: “El juego simbólico no es otra cosa que el pensamiento egocéntrico en su estado puro; la condición necesaria para la objetividad del pensamiento es que la asimilación de lo real al sistema de las nociones adaptadas se encuentre en equilibrio permanente con la acomodación de estas mismas nociones a las cosas, y al pensamiento de los otros sujetos” (1946, p. 227). Durante esta etapa, “el niño adquiere la capacidad para codificar sus experiencias en símbolos; pueden recordarse imágenes de acontecimientos” (Garvey, 1985, p.20) “Ese progreso indica el paso desde una representación individual, manifiesta en el llamado juego en paralelo o juego egocéntrico, a una representación colectiva” (Linaza, 1992, p .51).

Piaget señala que “la mayor parte de los juegos simbólicos, salvo las construcciones puramente imaginativas, ponen en acción movimiento y actos complejos. Son, pues, a la vez sensorio-motores y simbólicos, pero los llamaremos simbólicos en la medida en que el simbolismo se integra a los otros elementos” (1946, p. 156).

Según la clasificación de Piaget de la evolución del juego simbólico, el periodo de 2 a 4 años señala el auge del juego infantil, siendo un juego de naturaleza individual, con un simbolismo egocéntrico y, el período de 4 a 7 años, está caracterizado por el juego colectivo y la simbolización, que se transforma en representaciones imitativas de la realidad. En esta etapa el niño puede hacer representaciones mentales para enfrentar los problemas existentes en su mundo real. El autor de esta teoría ubicó evolutivamente a los juegos simbólicos, entre los juegos sensorio-motores y los juegos reglados.

3. Periodo de Juego de regla: (fase operaciones concretas de 7a 12 años).

La tercera etapa, caracterizada por el juego de regla, es considerada por Piaget como la de mayor naturaleza social. Es el momento de los juegos colectivos reglados que implican una representación simultánea y compartida de las acciones por parte de los jugadores. Piaget nos explica que “a medida que el niño se adapta a las realidades física y sociales, se dedica cada vez menos a las deformaciones y a las transposiciones simbólicas, porque en lugar de asimilar el mundo a su Yo, progresivamente somete éste a la realidad”. (Piaget, 1946, p.198).

El autor plantea tres razones del debilitamiento del simbolismo lúdico con el progreso de la edad: **1)** el niño encuentra cada vez mayor interés en la existencia verdadera y por tanto, la asimilación simbólica y ficticia se vuelve cada vez menos útil, encontrando otros medios para compensar, liquidar; **2)** El simbolismo de varios puede engendrar la regla y, por lo tanto, hace posible la transformación de los juegos de ficción en juegos de regla; **3)** Porque en la medida en que el niño intenta someter la realidad más que asimilarla, el símbolo deformativo se transforma en imagen imitativa y la imitación misma se incorpora a la adaptación inteligente o afectiva. (Ibid, pp. 198-199). En este periodo que inicia la etapa escolar “el niño ha comenzado a comprender ciertos conceptos sociales de cooperación y competición; está empezando a ser capaz de trabajar y de ser más objetivamente” (Garvey, 1985, p. 20).

4. El juego de construcción.

“A partir del juego simbólico se desarrollan juegos de construcción, impregnados aún, al principio, de símbolos lúdicos, pero que tienden seguidamente a constituir verdaderas adaptaciones (construcciones mecánicas, etcétera) o soluciones de problemas y creaciones inteligentes”. (Piaget y Inhelder, 1969 / 2007, p. 66).

3.4 La teoría socio_cultural de Lev Semenovich Vygotski (1933- 1966) y ElKonin. D.B. (1980)

El autor de la teoría sociocultural afirma la existencia de dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el individuo. Una biológica y la otra sociocultural relacionada con las modificaciones producidas por el hecho de vivir en sociedad. Las funciones para la supervivencia nos vienen dadas biológicamente y las funciones específicamente humanas resultan del contacto social (Martínez, 1998). “La especificidad de la actividad lúdica hay que buscarla en el origen, el desarrollo y la evolución de la función simbólica, dentro del contexto sociocultural e histórico en el que el niño crece” (Garaigordobil, 2003, p. 52).

Vygotski (1994, p. 115-116) estaba convencido de que la interacción sociocultural es el factor básico del desarrollo del niño a desde el principio y a este respecto dice:

Nuestras investigaciones señalan que en los primeros estadios del desarrollo del niño, el factor que guía sus actividades desde un nivel a otro no es ni la repetición ni el descubrimiento. La fuente de desarrollo de actividades ha de encontrarse en el entorno social del niño [...] Toda la historia del desarrollo psicológico del niño nos enseña que, desde los primeros días, su adaptación al medio se alcanza mediante herramientas sociales, gracias a las personas que le rodean. El camino que va desde el objeto al niño y desde el niño al objeto pasa por otra persona.

Según Vygotski, “el juego no es la actividad predominante de la infancia, puesto que el niño dedica una mayor proporción de su tiempo a resolver situaciones reales más que ficticias”. (Linaza, 1992, p.54).

Además Vygotski (1979, p. 141) indica que:

La definición del juego como una actividad placentera para el niño resulta inadecuada por dos razones. Primero, porque existen muchas actividades que proporcionan al pequeño mayores experiencias de placer que el juego, por ejemplo, el succionar un chupete aunque

ello no lo sacie. Segundo porque hay juegos en los que la actividad no es placentera en sí misma, por ejemplo, juegos que únicamente producen placer si el niño encuentra interesante el resultado; éstos suelen predominar al final de la edad preescolar y al principio de la etapa escolar.

La teoría Vigotskiana define el juego infantil “como una actividad en la que las relaciones sociales entre los individuos se reconstruyen sin ningún objetivo ni fin utilitario. En su teoría esta forma de juego no aparecerá hasta que el niño tenga 3 o 4 años”. (Linaza, 1987, p.31) el fundador de esta teoría “sitúa en los deseos insatisfechos del niño impulso necesario para crear la situación fingida que permita realizarlos. El paso de un juego más individual a otro más social viene determinado por cambios en los deseos insatisfechos del niño” (Linaza, 1992, p.53).

En su obra *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* (1932 1979) habla de la zona de desarrollo próximo (ZDP), y la define como “la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con un compañero más capaz” (Vygotski, 1979, p.133). En su opinión, el niño en el juego está por encima de su edad y su comportamiento cotidiano.

Otro punto importante en la teoría vigotskiana consiste en que:

El símbolo es la verdadera explicación del juego social; de manera que admite como el auténtico juego el que simboliza, el que representa. Toda la explicación de la escuela soviética reside en el juego simbólico, pues puede explicar la actividad lúdica anterior (sensoriomotriz) como el balbuceo del juego simbólico, y puede explicar el juego de reglas que procederá y se promoverá a través de la representación protagonizada. (Navarro, 2002, p. 83)

El juego dramático, o juego protagonizado, evoluciona a partir de otro juego simbólico, de carácter más individual, que aparece cuando el niño es capaz de separar el objeto de su significado (Linaza, 1992).

Vygotski (1979, p.149) expresa que:

En el juego, el pensamiento está separado de los objetos y la acción surge a partir de las ideas más que de las cosas: un trozo de madera se convierte en una muñeca y un palo en un caballo. La acción, de acuerdo con las reglas, está determinada por las ideas, no por los objetos en sí mismos. Ello supone un cambio tan radical de la relación del niño con la situación real, concreta e inmediata, que es difícil subestimar su total significación.

Vygotski y sus colaboradores y discípulos, especialmente ElKonin consideran que:

La unidad fundamental del juego infantil es el juego simbólico colectivo, o como ellos le llaman, el “juego protagonizado”, característico de los últimos años preescolares. Se trata, por tanto, de un juego social, cooperativo, de reconstrucción de papeles adultos y de sus interacciones sociales. [...] La condición necesaria para que un determinado comportamiento pueda ser interpretado como lúdico estribaría en su componente de ficción. Por esta misma razón, cuando la teoría aborda el caso de los juegos de reglas concibe a éstos como un mero cambio en el énfasis de sus componentes de ficción y de regulación. Los juegos de ficción, o juegos protagonizados, tendrían ya unas reglas: las acciones que hay que realizar para fingir un determinado rol social y el carácter, necesariamente complementario, de estos papeles para representar un tema de juego. (Linaza, 1987, p. 42)

El origen del juego en la teoría sociocultural de Vygotski es, como para la teoría Piagetana, la acción, pero mientras que para éste último la complejidad organizativa de las acciones da lugar al símbolo, para Vygotski es el sentido social de la misma (que comienza a ser orientada desde el exterior en un sentido concreto) lo que caracteriza la acción lúdica y el contenido de lo que se quiere representar en los juegos (Ortega, R, 1999).

La definición del juego de ElKonin es muy próxima a la de Vsecolodski-Guerngross, citada en su libro *Los juegos de los pueblos de la URSS*, “llamamos juego a una variedad de practica social que consiste en reproducir en acción, en parte o en su totalidad, cualquier fenómeno de la vida, al margen de su propósito practico real. La importancia social del juego se debe a su función de entrenamiento del hombre en las fases tempranas de su desarrollo y en su papel colectivizador” (ElKonin, 1980, p. 22).

En su opinión “el fondo del juego protagonizado en forma desplegada no es el objeto, ni su uso, ni el cambio de objeto que puede hacer el hombre, sino las relaciones que las personas entablan mediante sus acciones con los objetos; no es la relación hombre- objeto, sino la relación hombre-hombre” (ElKonin, p. 22). También concluye que “el juego se presenta como una actividad que responde a la demanda de la sociedad en la que viven los niños y de la que deben llegar a ser miembros activos” (Ibid, pp. 35).

En las mismas líneas el autor sigue explicando que:

Lo que a nosotros nos importa es dejar sentado que en las etapas tempranas de la humanidad, cuando las fuerzas productivas aún se encontraban a un nivel primitivo, en el que la sociedad no podía afrontar el sustento de sus hijos y en el que las herramientas permitirían incluir directamente, sin preparación especial alguna, a los niños en el trabajo de los adultos, no existían ni ejercicios especiales para aprender el manejo de las herramientas ni menos aún el juego protagonizado. Los niños entraban en la vida de los mayores, aprendían el manejo de las herramientas y todas las relaciones, participando directamente en el trabajo de éstos. (Ibid, p. 60)

La autora Garaigordobil, (2003) añade que desde la perspectiva de Elkonin “el juego protagonizado nace a lo largo del desarrollo histórico de la sociedad, como resultado del cambio de lugar del niño en el sistema de relaciones sociales. Por consiguiente es de origen y naturaleza social y su nacimiento se relaciona con unas condiciones sociales muy concretas de la vida del niño en la sociedad y no con la acción de energía instintiva innata o interna de ninguna clase” (pp.56-57).

Tanto Piaget como Vygotski cada uno de ellos tiene su perspectiva respecto los aspectos teóricos del juego, a través de la tabla 1 podemos ver las semejanzas y las diferencias de la teoría piagetiana y la teoría vygotskiana.

Tabla 1: Comparación de los aspectos teóricos del juego entre Piaget y Vygotski

El juego visto por Piaget	El juego visto por Vygotski
<p>Según Piaget, el juego que realiza el niño es un reflejo de sus estructuras cognitivas. Una vez que el niño es capaz de utilizar símbolos, puede realizar juego simbólico o de ficción.</p> <p>Una de las funciones del juego es consolidar las estructuras intelectuales que se van adquiriendo a lo largo del desarrollo. También lo considera una proyección de cuestiones internas y una forma de explorar la realidad.</p> <p>En el juego predomina la asimilación.</p> <p>Una de las críticas realizadas a la visión piagetiana del juego es la escasa importancia que concede a la interacción entre iguales.</p>	<p>Para Vygotski el juego simbólico es la realización inmediata, a través de la imaginación, de deseos irrealizables.</p> <p>El juego no es, por tanto, una actividad intelectual.</p> <p>Aunque no es la actividad primordial del niño, el juego simbólico es en la primera infancia la fuente principal de desarrollo. A través del juego simbólico el niño crea zonas de desarrollo próximo que fomentan su desarrollo.</p> <p>El juego simbólico surge de las ideas y no de los objetos. La separación de la percepción directa es una de sus características principales.</p>

(Mariscal, Gimenez-Dasi, Carriedo, Corral, 2009, p.209).

3.5 La teoría de Bruner(1972)

Según señala Bruner en su obra (1972-1984, pp. 111-112) *Acción, pensamiento y lenguaje*, el juego tiene distintas funciones fundamentales, en primer lugar, el juego es una actividad que no tiene consecuencias frustrantes para el niño, aunque se trata de actividad seria. En segundo lugar, la actividad lúdica se caracteriza por una pérdida de vínculo entre los medios y los fines. En tercer lugar, el juego no sucede al azar. Al contrario, se desarrolla en función de un escenario. En cuarto lugar, en el juego transformamos el mundo exterior de acuerdo con nuestros deseos, mientras que en el aprendizaje el contrario, nosotros nos transformamos para adaptarnos mejor a la estructura de ese mundo externo. Por último Bruner postula que el juego proporciona placer. El juego tiene alguna cualidad que comparte con otras actividades como las de resolución de problemas.

Bruner relaciona entre el juego y el desarrollo lingüístico, lo expresa en su obra anteriormente mencionada (1984, p. 215) “Según mi experiencia, es en las situaciones de juego donde, en general, aparecen las primeras estructuras de predicado complejas, los primeros ejemplos de elipsis, de anáforas, etc. Hay algo en el juego que promueve la actividad combinatoria, incluyendo la combinatoria intrínseca a la gramática y que subyace a las expresiones más complejas de la lengua”.

El juego tiene un papel fundamental para el aprendizaje espontáneo, a través del juego el niño aprende el lenguaje y aprende utilizarlo como un instrumento de pensamiento y acción. En este respecto el autor afirma que “Nos enfrentamos, por tanto, con el interesante problema de que no es tanto la instrucción, ni en el lenguaje ni en el pensamiento, lo que permita al niño desarrollar sus capacidades combinatorias, sino la honesta oportunidad de poder jugar con el lenguaje y con su propio pensamiento” (Ibid, p. 216).

Para Bruner, el juego está ligado directamente a la inmadurez con la que nace los seres humanos y que es la que le va a permitir producir una gran cantidad de conductas muy variadas que dan lugar a una adaptación muy flexible. El juego hace posible que el organismo joven experimente con conductas complejas sin la presión de tener que alcanzar un objetivo. (Delval, 1999). Así que el autor expresa que el juego “es un medio de minimizar las consecuencias de las propias acciones y, por tanto, de aprender en una situación menos arriesgada” (Bruner, 1984, p. 55).

En su teoría Bruner señala que la actividad motriz tiene importancia en el desarrollo del niño. “Al ocuparse del desarrollo de las habilidades motoras, y concretamente de las habilidades manipulativas de los objetos, resalta que las modificaciones morfológicas que sufrieron las extremidades superiores de los primates no son tan importantes en el proceso de humanización como el hecho de que se utilizaran como instrumentos de una inteligencia igualmente en transformación” (ibíd., p.23).

El autor enfatiza que es necesario y muy importante respetar la actividad lúdica de los niños, y dice:

El juego no es solo juego infantil. Jugar, para el niño y para el adulto [...], es una forma de utilizar la mente e, incluso mejora, una actitud sobre cómo utilizar la mente. Es un marco en el que poner a prueba las cosas, un invernadero en el que poder combinar pensamiento, lenguaje y fantasía. Y del mismo modo que se puede arruinar un invernadero o un jardín por plantar en ellos excesivas plantas, se puede crear una atmósfera en la que ni el lenguaje ni el pensamiento puedan crecer ni puedan dar los frutos que, en condiciones normales, uno hubiera esperado de ellos. Y, por esta misma razón, hay de hecho muchas cosas que pueden hacerse para ayudar a este proceso de crecimiento. (Ibíd., p.219)

3.6 La teoría Ecológica de Bronfenbrenner (1979)

Urire Bronfenbrenner es un psicólogo evolutivo norteamericano contemporáneo, en su teoría bio-ecológica, define el desarrollo humano como “el proceso por el que la persona en desarrollo adquiere una concepción del ambiente ecológico más amplia, diferenciada y válida y se motiva y se vuelve capaz de realizar actividades que revelen las propiedades de ese ambiente, lo apoyen y lo reestructuren, a niveles de igual a mayor, en cuanto a su forma y contenido” (Bronfenbrenner, 1987, p.47).

El autor en su obra *La ecología del desarrollo humano* publicada en 1979- 1987 propone una perspectiva ecológica del desarrollo humano, que concibe al ambiente ecológico como un conjunto de estructuras seriadas y estructuradas en diferentes niveles, donde cada uno de los niveles contiene al otro. Estos niveles o sistemas que operarían en concierto para actuar, directa e indirectamente, sobre la evolución del individuo son: microsistema, mesosistema, exosistema, y macrosistema.

Bronfenbrenner, plantea el efecto que sobre el juego pueden tener determinados factores ambientales, tanto físicos como culturales. Estos últimos aparecen representados en los exosistema, mientras que las variables que afectan a la familia o el barrio actuarían sobre los mesosistema, y aquellos característicos de la unidad familiar constituirían los microsistemas, en general para que podemos entender la conducta del individuo es importante analizarla en función de estos diferentes contextos que, a su vez, influyen unos sobre otros.

Según el autor la definición de estos sistemas es el siguiente:

- A. Microsistema:** “Un microsistema es un patrón de actividades, roles y relaciones interpersonales que la persona en desarrollo experimenta en un entorno determinado, con características físicas y materiales particulares” (Ibid, p.41).

- B. Mesosistema:** “comprende las interrelaciones de dos o más entornos en los que la persona en desarrollo participa activamente (por ejemplo, para un niño, las relaciones entre el hogar, la escuela y el grupo de pares del barrio; para un adulto, entre la familia, el trabajo y la vida social” (Ibid, p.44).
- C. Exosistema:** “se refiere a uno o más entornos que no incluyen a la persona en desarrollo como participante activo, pero en los cuales se producen hechos que afectan a lo que ocurre en el entorno que comprende a la persona en desarrollo” (Ibid), es decir, los servicios sanitarios, educativos, sociales, jurídicos, médicos, trabajo de los padres, o los medios de comunicación.
- D. Macrosistema:** El microsistema “se refiere a las correspondencias, en forma y contenido, de los sistemas de menor orden (micro-meso- y exo-) que existen o podrían existir, al nivel de la subcultura o de la cultura en su totalidad, junto con cualquier sistema de creencias o ideología que sustente estas correspondencias” (Ibid, p.45), tales como creencias, valores, cultura, ideas, medios de comunicación.

Hemos observado a través de esta exposición como varían los puntos de vista de los investigadores respecto al concepto de juego. Las definiciones de juego fueron distintas ya que lo identificaron como el entretenimiento y la diversión, la travesura y la alegría como el juego de los niños y el juego de los mamíferos pequeños, y todos los actos no intencionales y no serios, el juego es el contrario de la seriedad y la acción ordenada, el juego da placer y satisfacción sin ningún objetivo excepto el placer de jugar. Algunos consideraron al juego como el origen de los artes y como una expresión sin objetivo del exceso de energía. El juego de los niños se ha considerado como el entrenamiento de las habilidades necesarias en el futuro, y se ha considerado también que la tradición y la simulación no son más que un tipo de juego dirigido a aprender las habilidades de los otros, y que es un motivo instintivo, además de que algunos de ellos le dieron mucha importancia al juego en el aprendizaje. Y se consideró que la libertad de escoger y el no ser obligado a trabajar es lo que caracteriza al juego.

4 EVOLUCION DEL JUEGO DURANTE LA INFANCIA

El papel que desempeña el juego a lo largo del desarrollo del individuo varía en función del tipo concreto al que se refiera, y el periodo evolutivo en el que se encuentre la persona. Para dar una explicación del desarrollo del juego durante la etapa infantil, seguimos la tipología utilizada por Linaza (1992), según la concepción de Piaget.

4.1 Juegos motores y juegos de interacción social

Los primeros juegos van apareciendo con el progreso del control que el niño logra de su propio cuerpo: agarrar, chupar, golpear, etc. Son los llamados «juegos motores», propios de los dos primeros años de vida, y en los que ejercitan cada uno de los nuevos comportamientos adquiridos. La evolución de estos juegos viene determinada por la propia evolución de la complejidad del comportamiento infantil.

Se habla de juegos motores a ese continuo ejercicio que el niño realiza con los esquemas que ha ido construyendo, y su exploración del contexto e interacción con éste. Asimismo, desde edad temprana el ser humano también practica juegos de interacción social como dar palmadas, identificar y nombrar los dedos de una mano, esconderse y reaparecer, correr detrás del adulto de un lado a otro, tapar a los ojos del adulto con las palmas, reírse de los gestos graciosos que le hace el adulto, entre otros.

Piaget (1946) diferencia seis subestadios sensorio motores que son los siguientes:

- 1) El ejercicio de los reflejos de 0 a 1 mes de edad;
- 2) Desarrollo de esquemas de 1 mes a 4 meses;
- 3) Descubrimiento de procedimientos de 4 a 8 meses;
- 4) conducta intencional de 8 a 12 meses;
- 5) Descubrimiento de los nuevos medios mediante experimentación activa de 12 a 18 meses;
- 6) representación mental de 18 a 24 meses.

4.2 El juego de ficción.

Hacia los dos años los niños empiezan a representar aquello que no está presente. El lenguaje, que también se inicia en esta edad, ayuda significativamente a esta nueva capacidad de representación; un nuevo cambio empieza aparecer en esta etapa, el juego de ficción. Piaget señala que “el símbolo implica la representación de un objeto ausente, puesto que es la comparación entre un elemento dado y un elemento imaginado, y una representación ficticia puesto que esta comparación consiste en una asimilación deformante” (Piaget 1946, p. 155). Así que una muñeca representa un bebe, un pañuelo a una sabana, un colchón representa un caballo, etc. Lo más importante no son las acciones sobre los objetos, sino lo que éstos y aquellas representan.

Ahondando en esto, Linaza indica que dentro del juego de ficción “fingir, ya se haga en solitario o en compañía de otros niños, abre a éstos a un modo nueva de relacionarse con la realidad, de distorsionarla, de plegarla a sus deseos y de recrearla distinta en su imaginación. Al jugar el niño «domina » esa realidad por la que se ve continuamente dominado” (Linaza y Maldonado, 1987, p. 26). A partir de los cuatro años se pueden observar progresos muy considerables en la complejidad de los juegos de representación de la realidad.

Piaget indica que son tres las características que diferencian los juegos simbólicos de este estadio de los 4 a los 7 años, de los de el estadio anterior: **1)** El orden relativo de las construcciones lúdicas por oposiciones a la incoherencia de las combinaciones del tipo III; **2)** La preocupación creciente por la veracidad de la imitación exacta de lo real; **3)** El comienzo del simbolismo colectivo propiamente dicho, es decir, con diferenciación y adecuación de los papeles (Piaget 1946, pp. 186-189).

4.3 Los juegos de reglas.

Se constituyen de los 4 a los 7 años y sobre todo de entre los 7 y 11 años. Su inicio depende en buena medida del medio en el que se mueven los pequeños, y de los

modelos que tengan a su disposición. La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de preescolar situadas en centros de educación primaria, facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juego que subsiste y se desarrolla durante toda la vida. Es importante destacar que este tipo de juego es una actividad lúdica del ser socializado, pues el individuo solo no se da reglas a si mismo, sino con analogías de las que ha recibido; en la regla, además de la regularidad, hay una idea de obligación que supone la existencia de por lo menos dos individuos.

Asimismo, hay una serie de reglas transmitidas y juegos que se convierten en “institucionales”, en relación con realidades sociales concretas, pues éstas se atribuyen por herencia de las generaciones anteriores y suponen la acción de los mayores sobre los menores, como es el caso de la imitación de los mayores a causa de su prestigio, entre otros ejemplos. Además, existirán reglas espontáneas que proceden de la socialización, bien sea de los juegos de ejercicio simple o de los juegos simbólicos, y de una socialización que implica relaciones de menor a mayor, que a menudo se limita a las relaciones entre iguales y contemporáneos.

En los juegos de reglas aparece una competencia entre los jugadores y la regulación por un código transmitido de generación en generación, o por acuerdos improvisados. Los niños pequeños se inician en los juegos con las reglas más elementales y, solo en la medida que se hacen expertos, incorporan e inventan nuevas reglas (Piaget, 1946, pp. 194-198).

Con el fin de investigar sobre el aprendizaje de las reglas en la etapa infantil, Piaget (1971) presenta en *El criterio moral en el niño* cómo evolucionan éstas, partiendo de dos interrogantes fundamentales: ¿cómo se adaptan los individuos a las reglas? y ¿cómo adquieren conciencia de la regla?; para ello utilizó el juego de las canicas tal como lo practicaban los niños en aquella época en Ginebra, a través de la observación directa. Así, a partir de esta investigación define la práctica de la regla como “la manera como los niños de las distintas edades aplican efectivamente las reglas”, y la conciencia de la regla como “la manera en que los niños de las distintas edades se representan el carácter

obligatorio, sagrado o decisorio, la heteronomía o la autonomía propia de las reglas del juego” (p.10).

Según los resultados de su estudio, la práctica de la regla se puede dividir en cuatro estadios sucesivos: 1) el *motor e individual*, “durante el cual el niño manipula las canicas en función de sus propios deseos y de sus costumbres motrices”. 2) el *egocéntrico*, entre dos y cinco años “los niños de este estadio, incluso cuando juegan juntos, siguen jugando cada uno para sí y sin preocuparse por la codificación de las reglas”; 3) la *cooperación*, de los siete u ocho años, “cada jugador intenta, a partir de aquel momento, dominar a sus vecinos, y por ello aparece la preocupación por el control mutuo y la unificación de las reglas”, y el último 4) la *codificación de las reglas* hacia los 11-12 años y “de ahora en adelante, no sólo las partidas quedan reguladas minuciosamente en los más mínimos detalles de procedimiento, sino que el código de las reglas a seguir es conocido por la sociedad entera” (pp.21-22). Si pasamos a la conciencia de la regla, encontramos que el autor la divide en tres estadios: el *motor individual*, en donde “el niño contrae hábitos que constituyen reglas individuales”; la *imitación de reglas*, que es cuando “el niño considera que la regla es sagrada e intangible, se niega a cambiarla y considera que toda modificación constituye una falta”, y la *reciprocidad de la regla*, estadio que “surge, como término medio, a partir de la segunda mitad del estadio de cooperación naciente y durante todo el estadio de codificación de la regla (ambos de la práctica de la regla), por lo que ve una transformación de la conciencia de la regla, que se localiza a partir de los 10 años”. (Navarro, 2002, pp.167-168).

Más tarde Linaza y Maldonado (1987), en un valioso estudio dentro de la sociedad española cuyo objetivo era conocer las etapas sucesivas por las que pasa el juego de los niños trataron de comprender la manera en la cual los niños aprenden cómo jugar al fútbol y cómo organizan sus ideas con respecto a este juego, así como aquellas ideas construidas sobre todo lo relacionado a jugar con la pelota, las reglas adoptadas en el juego a través de sus previas experiencias, y cómo se imaginan las reglas con las cuales juegan los mayores el fútbol, además del cuestionamiento de los mismos sobre éstas :¿Quién pudo poner estas reglas?, ¿es posible cambiarlas? ¿Cómo?. Mediante la

utilización de la observación de niños de diferentes edades, la entrevista clínica, la participación como jugador y la reproducción del juego en un tablero, los autores observaron que:

Los preescolares se inician en los juegos con las reglas más elementales y, solo a medida que se hagan expertos, incorporarán e inventarán nuevas reglas. Ese conocimiento mínimo y la comprensión de su carácter obligatorio les permite incorporarse al juego de otros, algo mayores que ellos especialmente cuando la necesidad de jugadores rebaja sus exigencias sobre la competencia de los mismos. (Ibid, p. 29)

Linaza y Maldonado (ibid, p.48), señalan que “para poder mantener el interés del juego y, por tanto el placer que éste produce, los jugadores tienen dos procedimientos de elevar la complejidad de las coordinaciones entre ellos: dentro del mismo juego pasando de un nivel de complejidad al siguiente, y entre juegos, pasando de un juego simple a otro complejo”.

4.4 Los juegos de construcción

Los juegos de construcción no constituyen una categoría situada en el mismo plano que las otras, sino una especie de frontera que relaciona los juegos con las conductas no lúdicas. El juego simbólico se integra al ejercicio sensorio-motor o intelectual y se transforma en parte en juego de construcción Pero el de la construcción se relación más con el trabajo que se encuentra en toda clase de intermediarios, en particular gracias a las mismas relaciones entre el símbolo imaginativo y la imitación adaptada (Piaget, 1946, pp.153- 199).

Los juegos de construcción no son característicos de una edad determinada, sino que verían en función de los intereses lúdicos predominantes a lo largo del desarrollo del individuo. Las primeras construcciones se supeditan a los juegos motores: meter y sacar objetos, insertar cubos de plástico, derribar torres, insertar piezas. En el periodo de los juegos de ficción el niño construye aquello que mejor apoya los guiones de sus juegos: castillos, casitas, granjas, etc.; la actividad infantil resulta satisfactoria sólo en la medida

en que logra el propósito inicial. No obstante, el momento en que el modelo externo se convierte en la meta del juego (grúas que funcionen), la acción deja de ser juego y se acerca a las acciones serias de adultos (Linaza, 1992).

5. LA INTERACCION EN EL JUEGO

Martínez Criado (1998, p. 46) señala que, vivir como ser humano se caracteriza por varias dimensiones que se pueden poseer en distintos grados. Dos son en síntesis las fundamentales para nuestra existencia: una se refiere a lo biológico y otra a lo social, que consiste en ir integrando la forma de organización propia de una cultura y un grupo social. El juego tiene un rol muy importante en esta última, puesto que permite ensayar ciertas formas de conducta social y en él se percibe la base de una sana socialización.

Para Linaza y Maldonado (1987) los juegos son, “al mismo tiempo, instituciones sociales y sistemas de relaciones personales” (p. 22). La construcción que realiza el niño de su conocimiento social está profundamente relacionada con sus interacciones sociales, exactamente en el mismo sentido en el que su conocimiento del mundo físico está relacionado con sus actuaciones sobre él.

Los mismos autores señalan que:

Una gran parte de las interacciones sociales del niño a lo largo de toda su infancia tienen lugar precisamente en el terreno del juego. En él se producen cambios dramáticos que pueden ser observados en los juegos sociales, en el juego de ficción de los niños pequeños y en los juegos de reglas estructurados de los últimos años de la infancia. El motivo de los primeros juegos sociales parece ser el afecto y el placer que produce coordinarse con otros sujetos en una estructura abierta. En muy pocos años las construcciones colectivas de estas distintas formas de juego permitirán al niño establecer los límites de la cooperación en un determinado momento, en un espacio concreto y con un determinado compañero de juego”. (Linaza y Maldonado, p. 48)

Vygotski (1979) define el juego como una actividad en la que las relaciones sociales entre los individuos se reconstruyen sin ningún objetivo ni fin utilitario, e indica que el desarrollo de los seres humanos se produce indisolublemente ligado a la sociedad en la que viven; a este respecto señala que:

Un proceso interpersonal queda transformado en otro interpersonal. En el desarrollo cultural del niño, toda función aparece dos veces: primero, a nivel social, y más tarde, a nivel individual; primero entre personas (*interpsicológica*), y después, en el interior del propio niño (*intrapsicológica*). Esto puede aplicarse igualmente a la atención voluntaria, a la memoria lógica y a la formación de concepto. Todas las funciones superiores se originan como relaciones entre seres humanos. (p.94)

Además el autor de la teoría socio-cultural, “en consonancia con la teoría de las representaciones sociales, considera que la cognición es social por lo siguiente: a) se origina en el transcurso de la comunicación e interacción social; b) provee un código consensuado que facilita la comunicación, y finalmente; c) porque se asocia no solo a la regulación intraindividual, sino a la interindividual; es decir, porque cumple funciones sociales” (Páez y Blanco, 2006, p. 10).

Vygotski “insiste en que la cultura concede conocimiento estabilizado en artefactos o instrumentos semióticos que, junto con la interacción, constituyen una base esencial para el desarrollo psicológico del sujeto. El desarrollo de una psicología social de corte transcultural capaz de otorgar a la cultura un papel esencial como programación colectiva de la mente” (Ibid, p. 11).

Como se ha visto anteriormente, el enfoque soviético de la psicología del juego es un enfoque socio-histórico. A este respecto Elkonin (1980) indica que en distintas épocas de la historia de la humanidad, según las condiciones sociohistóricas, geográficas y domésticas concretas de la vida, los niños practican juegos de diversas temáticas. Son distintos los temas de los juegos de los niños de las distintas clases y pueblos. El mismo autor dice que “En nuestra opinión el singular impacto que en el juego produce la actividad humana y las relaciones sociales evidencia que los temas de los juegos no se

extraen únicamente de la vida de los niños, sino que tienen un fondo social y no se puede ser un fenómeno biológico” (Ibid, p. 33) [...] El contenido del juego es el aspecto característico central, reconstituido por el niño de la actividad de los adultos y las relaciones que entablan en su vida laboral y social (Ibid, p.32).

En esta misma línea, Piaget y Inhelder (1969-2007, p.120) expresan que “los juegos de reglas son instituciones sociales, en el sentido de su permanencia en el curso de las transmisiones de una generación a la siguiente y de sus caracteres independientes de la voluntad de los individuos que los aceptan. Algunos de esos juegos se transmiten con participación del adulto; pero otros siguen siendo específicamente infantiles”.

Mientras que para Vygotski el fundador de la teoría socio-cultural la interacción social es la base fundacional de los procesos psicológicos superiores, para la teoría piagetiana se considera un factor necesario pero no es suficiente para la evolución del ser humano.

El concepto de Zona de Desarrollo Potencial (ZDP) de Vygotski, ha sido entendido por parte de Bruner y se parece a la idea del Andamiaje proporcionado por el adulto. Bruner “define como “andamiajes” las conductas de los adultos destinadas a posibilitar la realización de conductas, por parte del niño, que estarían más allá de sus capacidades individuales, consideradas de modo aislado” (Bruner, 1972, p. 19).

Por su parte Linaza (1987, p. 25), dice que:

Bruner ha mostrado lo sensible que llega a ser el bebé a estructura de interacción social que subyace en juegos como el de « cu-cú, tras- tras» u otros de aparecer y desaparecer. Del mismo modo ha mostrado el cambio que se produce en tales juegos y que lleva al bebe, de una participación meramente pasiva a la adopción del papel más activo mientras el adulto representa el del niño y aparenta asustarse cada vez que este reaparece.

Piaget (1946) estudió el desarrollo del juego de sus tres hijas desde la infancia, pasó mucho tiempo observando sus comportamientos espontáneos, y mediante la minuciosa observación clasificó el juego desde el juego sensorio-motor elemental hasta el juego social superior. Mientras que Vygotsky (1980) observó los niños preescolares e impulso su teoría socio-cultural. Nosotros a través de esta tesis intentamos estudiar el desarrollo del juego infantil en los niños desde 3 a 11 años de edad y para llegar este objetivo nos vamos a seguir una estrategia específica el cual es primero: Observar un caso concreto (el caso Luly una niña de tres años) por parte de su madre la cual es la misma investigadora. Segundo: Observar el juego de los niños de la etapa preescolar de 3 a 6 años de edad en dos centros educativos en la ciudad de Trípoli de Libia. Tercero: Observar el juego de los niños y niñas en la etapa de educación primaria desde el primer grado hasta el quinto grado. Cuatro recopilar y analizar el juego de los niños libios de ambos géneros en el pasado mediante la utilización de entrevistas con adultos.

CAPÍTULO II:
METODOLOGÍA Y PROCEDIMIENTO

CAPÍTULO II

La presente investigación parte del interés de estudiar el juego en el desarrollo psicológico infantil en niños libios, y los diferentes tipos de juego que se van presentando dependiendo la edad. Para ello, desde este estudio, se ha planteado una metodología en tres fases, entrevistas con adultos, observación directa en centros educativos y un estudio de caso a partir de la observación longitudinal. La investigación parte de las siguientes interrogantes:

1. Interrogantes

Esta tesis pretende dar respuestas a algunos interrogantes que a su vez son el camino para lograr los objetivos planteados.

1. ¿Qué juegos practicaban los niños y niñas libios en el pasado?
2. ¿Qué tipos de juego practican los niños y niñas libios en la actualidad?
3. ¿A qué juega Luly?

Según señalan Taylor y Bogdam (1987, p.15) “El término metodología designa el modo en que enfocamos los problemas y buscamos las respuestas. En las Ciencias Sociales se aplica a la manera de realizar la investigación. Nuestro supuesto, intereses y propósito nos llevan a elegir una u otra metodología”. Goetz y Lecompte (1988, p.71) por su parte explican que “el criterio principal para la selección, desarrollo y puesta en práctica de un modelo de investigación en sí permite abordar eficazmente los fines y cuestiones que se han propuesto”. Así pues la elección de la metodología se justifica en función de los objetivos que pretende conseguir mediante la investigación.

De acuerdo con las hipótesis y los objetivos de nuestra investigación hemos elegido una metodología cualitativa, que consta de tres fases: entrevistas focalizadas a adultos observación participantes en centros educativos y la técnica observacional longitudinal de un individuo concreto (observación directa participante)

Sobre el tipo de metodología elegido se puede decir, siguiendo a Olabuénaga (1996, p.17) que “los métodos cualitativos son los que enfatizan conocer la realidad desde una perspectiva de *insider*, de captar el *significado particular* que a cada hecho atribuye su propio protagonista, y de contemplar estos elementos como *piezas de un conjunto sistemático*”. El mismo autor añade que “la investigación cualitativa ha sido utilizada profusamente por los investigadores sociales provenientes de la sociología lo mismo que por los de otros ámbitos tales como la antropología o la psicología. Reflejo en parte de esta riqueza de disciplinas y de investigadores es la multiplicidad de términos” (p.20).

Taylor y Bogdam (1987, p .19) señalan que este tipo de metodología “produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable”. Para estos autores (Ibid, pp. 20-23) esta metodología se caracteriza por:

- Ser inductiva. En los estudios cualitativos los investigadores siguen un diseño de la investigación flexible. Comienzan sus estudios con interrogantes sólo vagamente formulados.
- El investigador ve al escenario y a las personas en una perspectiva holística; las personas, los escenarios o los grupos no son reducidos a variables, sino considerados como un todo.
- Los investigadores cualitativos son sensibles a los efectos que ellos mismos causan sobre las personas que son objeto de su estudio. Se ha dicho de ello que son naturalistas, es decir que interactúan con los informantes de un modo natural y no intrusivo.
- Los investigadores cualitativos tratan de comprender a las personas dentro del marco de referencia de ellas mismas. Para la perspectiva fenomenológica, y

por lo tanto para la investigación cualitativa, es esencial experimentar la realidad tal como otros la experimentan.

- El investigador cualitativo suspende o aparta sus propias creencias, *perspectivas y predisposiciones*.
- Los métodos cualitativos son humanistas. Los métodos mediante los cuales estudiamos a las personas necesariamente influyen sobre el modo en que las vemos.
- Los investigadores cualitativos dan énfasis a la validez en su investigación. Los métodos cualitativos [...] están destinados a asegurar un estrecho ajuste entre los datos y lo que la gente realmente dice y hace.
- La investigación cualitativa es un arte. Los métodos cualitativos no han sido tan refinados y estandarizados como otros enfoques investigativos. [...] El investigador es un artífice. El científico social cualitativo es alentado a crear su propio método.

Con el fin de conocer cuándo y cómo surgen los juegos infantiles así como su evolución, hemos especificado tres fases fundamentales de investigación:

1. Recopilación y análisis de los juegos infantiles que se han practicado en el pasado en Libia, a través de entrevistas personales con población adulta, 47 individuos profesionistas de diferentes campos en general.
2. Indagación y análisis de los distintos tipos de juego que practican los niños y niñas libios en la actualidad, mediante la observación directa en centros de educación preescolar, de tres a seis años, así como en centros de educación primaria, desde primero hasta quinto curso.
3. Seguimiento analítico de un sujeto concreto, una niña libia (Luly) de 3 años de edad, para comprender cómo surge y evoluciona su desarrollo psicológico con base en la observación de la práctica de diferentes juegos. Para ello se realizará

la observación longitudinal de sus juegos y el análisis de cómo se va desarrollando.

2. Descripción de la muestra

Los sujetos de la muestra de la presente investigación son:

- Para la primera fase, 47 individuos, 27 varones (57.44 %) y 20 mujeres (42.55%), de edades de entre 30 y 80 años (Véase Tabla 2).

Tabla 2: Distribución de los sujetos entrevistados por edad y género

Edades	Nº De varones	Nº De mujeres
30 a 40	15	6
40 a 50	7	10
50 a 60	5	3
60 a 70	0	0
70 a 80	0	1
Total	(57.44 %)	(42.55%)

- Para la segunda fase se trabajó con 521 niños y niñas en la etapa preescolar (tabla 2), distribuidos por edades de 3 a 6 años 241 varones con un porcentaje de (46.25%), y 280 son mujeres con un porcentaje de (53.74%) (Véase Tabla 3).de las escuelas infantiles Iqraa, y Al-Ándalus subsidiarias de la Oficina de Educación de la Comunidad de Trípoli, Libia, del año escolar 2009-2010.

Tabla 3: Distribución de los sujetos observados de la etapa preescolar por edad y género

Edades	Nº De varones	Nº De mujeres
3 a 4	49	45
4 a 5	83	92
5 a 6	109	143
Total (521)	241(46.25%)	280 (53.74%)

- 776 alumnos y alumnas de primaria, distribuidos por edades de 6 a 11 años, de dos instituciones de Educación General Básica (EGB) subsidiarias de la Oficina de Educación de la Comunidad de Trípoli, Libia, *Califa El Hagagi y Palestina*; 369 son varones (47. 55 %) y 407 son mujeres (52.44 %), del año escolar 2009_2010 (Véase Tabla 4).

Tabla 4: Distribución de los sujetos observados de la etapa primaria por edad y género

Edades	Nº De varones	Nº De mujeres
6 a 7	76	107
7 a 8	80	64
8 a 9	81	76
9 a 10	65	86
10 a 11	67	74
Total	369 (47. 55 %)	407 (52.44 %)

- La fase tres, El estudio longitudinal de caso Luly, una niña de tres años de edad, observada durante un año (7/11/ 2009-7/11/2010), en la ciudad de Trípoli de Libia.

3. El contexto del estudio

Dividimos nuestro estudio en tres partes:

La primera se realizó en las zonas geográficas donde se originaron los juegos tradicionales infantiles libios, Trípoli, capital del país con el mayor número de población, donde residen individuos y familias nativos de los varios otros municipios de Libia. Las entrevistas fueron llevadas a cabo en esta ciudad en sus distintos distritos y barrios, así como en los pueblos de *Al-Rayania* y *Yefrin*, ubicados en la zona de la montaña occidental, donde se encuentran las comunidades más grandes de dicha región.

La segunda parte se llevó a cabo con las escuelas de la etapa pre-escolar de 3 a 6 años de edad:

La escuela del Ándalus

Esta escuela se encuentra en la ciudad de Trípoli y específicamente en el barrio de Ándalus, fue fundada en el año (1977), se forma de una sola planta, de medianas dimensiones el número de estudiantes en cada clase es 24 niños y niñas más o menos, y cada clase tiene dos maestras y una ayudante (en Libia, se limita el trabajo en el jardín de la infancia en el género femenino bajo la resolución de la Comité Popular General número 250 del año 2007 sobre la organización del jardín de la infancia), hay en esta escuela un patio pequeño que incluye algunos arbustos atrás de los cuales se esconden los niños para jugar el juego del escondite; hay también otra parte para jugar los juegos libres de correr, saltar y de otros juegos deportivos además de haber algunos juegos como el columpio, el tobogán y la rueda, esto en relación a la parte exterior, mientras que en el interior hay varias salas específicas para cada grupo de edad y según sus necesidades. Las salas son pequeñas en general, y los tipos de asientos en la sala del grupo de edad de 3 a 4 años son circulares, los niños practican distintas actividades como por ejemplo, dibujar, cantar, jugar con los cubos plásticos y de madera, la plastilina, las muñecas y los carros.

En cuanto a la etapa de 4 a 6 años, sus asientos están organizados de manera que están dirigidos a la pizarra y tienen otra sala para las actividades recreativas y los juegos de rol, esta sala es una sala mediana que tiene algunos cuentos, máscaras de animales, personajes y un televisor. Además de haber un cuarto pequeño usado como un teatro de títeres, en cuanto al tiempo de la clase de deporte es 45 minutos, el tiempo de recreo es media hora, y la escuela abre sus puertas desde las nueve de la mañana hasta las doce y media cada día excepto el viernes y el sábado que son festivos oficiales en todo el país, en la clase de deporte los niños salen en una línea y juegan juegos libres, y sus juegos favoritos son los columpios y los toboganes, los juegos populares y los juegos pequeños bajo la supervisión de la maestra, hay una sala interior de juegos deportivos, pero esta sala es pequeña y no es suficiente para todos los niños, por eso, los niños juegan la mayoría de sus juegos en la sala exterior, y en cuanto al recreo no es conjunto para los grupos, ya que el grupo de 3 a 4 años sale primero y luego lo sigue el grupo de 4 a 6 años, lo cual le facilitó a la investigadora observar cuidadosamente a cada grupo.

La escuela de Iqraa

Esta escuela se ubica en el centro de la ciudad de Trípoli, se estableció en el año de 1986 y opera con el sistema de doble jornada. El período de la mañana comienza desde las nueve de la mañana hasta las doce y media, y el período de la tarde que comienza desde la una de la tarde hasta las cuatro y media, esta escuela tiene varias salas dedicadas para cada grupo de acuerdo con sus edades y una sala interna principal para jugar equipada con los distintos juegos de construcción, muñecas, los utensilios de la cocina, y los coches, y que tiene también un televisor para ver los cuentos educativos, además de esto, la sala contiene también algunas máscaras para jugar realizando cuentos dinámicos en donde los participantes tienen un rol activo en la historia, y en cuanto a cómo sentarse normalmente en esta sala los asientos son rectangulares y los niños se sientan frente a frente pero cada sexo separado al otro, la manera y el sistema de trabajo de esta escuela es diferente a la escuela mencionada previamente ya que por ejemplo todas los grupos de edades rotan sobre esta sala cada cual de acuerdo con su clase, además de haber patios exteriores separados de la escuela, en los cuales salen los niños

bajo la supervisión de las maestras, estos patios están equipados con algunos juegos como por ejemplo el columpio y el tobogán, hay también otro patio para jugar los juegos dinámicos y populares colectivos, y vale la pena de mencionar aquí que la investigadora siguió las actividades de los niños a través de la observación directa y el registro inmediato de toda la información en el periodo de la mañana y de la tarde.

La tercera parte se relaciona a las escuelas de la etapa de la educación básica de 6 a 11 años:

La zona de Suq Al-Jumuaa representa el espacio en el cual se encuentran las escuelas de la educación básica, esta zona es una de las suburbanas de la ciudad de Trípoli del oeste y cae en la parte oriental de la ciudad, la limita por el norte el Mar Mediterráneo y se considera como una de las áreas más grandes de la ciudad y se trata del casco antiguo de Trípoli.

La escuela de Califa El Hagagi

Esta escuela cae en el medio del distrito del Al-Jalaa y fue fundada en el año 1974, se considera como una de las escuelas más grandes en el lugar, tiene dos jornadas, la de mañana, que incluye los niveles educativos desde el sexto hasta el noveno grado, y la de tarde con los niveles educativos de primero a quinto, el horario es de 7 de la mañana a 6 de la tarde, las clases son de 45 minutos y el del recreo son 15 minutos. En cuanto a la muestra de nuestra investigación se trata de los alumnos del periodo de la tarde y los cuales comienzan su estudio desde la 1 del mediodía hasta las 6 de la tarde todos los días de la semana excepto el viernes y el sábado, el número de estudiantes de los cinco grados matriculados en el año 2009 / 2010 es 270, de ellos 119 son niños y 151 son niñas, el número de alumnos y alumnas en cada aula es 23.

Semanalmente los alumnos tienen tres clases de educación física, en otras palabras dos horas y cuarto, hay en la escuela dos campos grandes, uno en el frente que lo usan en el mal tiempo y el otro cae al lado del edificio de la escuela y el cual es un terreno de baloncesto y lo usan para jugar las partidas de futbol, además de haber una sala

interior para jugar el tenis de mesa, el número de maestras de la clase de educación física es 4, y la clase comienza cuando los alumnos salen al patio de juego y luego y bajo la supervisión de la maestra llevan a cabo los ejercicios de calentamiento y luego se entrenan a hacer algunas actividades dinámicas, y al final la maestra les da la libertad para practicar sus juegos favoritos, cada sexo de acuerdo con sus gustos y separados.

La escuela de Palestina

Esta escuela cae en el distrito de Al-Gadara y fue fundada en el año 1975, es una de las escuelas grandes del lugar, y en cuanto a los grados, la división del trabajo, los días de estudio, el tiempo de las clases y del recreo, y el número de clases de educación física por semana, todos son exactamente como la escuela anterior, mientras que en cuanto al número de estudiantes matriculados en los cinco grados es 506, de estos, 250 son niños y 256 son niñas, de manera que hay 33 alumnos y alumnas en cada aula. El número de maestras de educación física es 5, esta escuela tiene tres campos grandes, uno de ellos cae en frente del edificio de la escuela, el cual es el más grande, está cubierto, es el preferido por todos y se lo reparten entre ellos, ya que los niños cogen un lado del campo en el cual juegan a menudo partidos de fútbol, mientras que el otro lado es para las niñas que juegan en él sus juegos populares preferidos, mientras que el segundo campo es de baloncesto y en raras ocasiones lo utilizan, el último campo es el más pequeño y los niños lo usan para jugar los partidos de fútbol en caso de que hayan muchas aulas en el patio en el mismo tiempo, con respecto a la clase del deporte, es igual a la de la escuela anterior ya que los niños salen al campo (apresurados siempre) con el fin de conseguir la pelota y pararse de primeros en la fila en preparación para los ejercicios de calentamiento, luego las maestras les dan la oportunidad para escoger actividades, y se pone de manifiesto que para los niños la actividad preferida, sin ninguna duda, es el fútbol, mientras que los juegos de las niñas se renuevan y la mayoría de ellos son del tipo popular que contiene canciones rítmicas y movimientos deportivos bellos.

4. Tecnicas, instrumento y estrategias de recogida de datos

Los instrumentos de investigación empleados para la recogida de datos se clasifican y describen de la siguiente manera:

4.1. Entrevistas

Matarazzo y Wiens (1972, p.32) definen la entrevista como una «forma de conversación entre dos o más personas, comprendidas en una interacción verbal y no verbal con una finalidad previamente establecida». En opinión de Denzin (citado en Olabuénaga, 1996, p.165), es la herramienta metodológica favorita del investigador cualitativo. La entrevista es fundamentalmente una conversación en la que y durante la que, se ejercita el arte de formular preguntas y escuchar respuestas.

En esta tesis y con el objetivo de recoger datos sobre los juegos de los niños as Libios en el pasado hemos utilizado la técnica de entrevista informal conversacional de forma individual (cara a cara y por vía telefónica), algunas de las entrevistas cara a cara se llevaron a cabo en el lugar de trabajo de las personas y otras en su domicilio, las entrevistas fueron realizadas desde primeros de diciembre del año 2009 hasta fines de enero del año 2010, con una duración aproximada de 30 minutos. Los entrevistados expresaron sus experiencias y han vuelto con sus memorias al pasado para recuperar sus juegos de infancia y darnos completa información en una conversación amena.

La pregunta principal de la entrevista es: ¿Cuál es el juego más conocido o jugado por usted en su infancia? las preguntas derivadas de la cuestión previa son: ¿De qué edad practican este juego? ¿Cuál es el género de los participantes? ¿En qué época del año lo practican? ¿Cuál es el número de participantes, en caso de que el juego no sea un juego individual? ¿Cuáles son los materiales usados, si los hay? ¿Cuál es el lugar habitual donde practicaban el juego? ¿Cuáles son las reglas y condiciones del juego?.

4.2. La observación

Constituye uno de los aspectos más importantes del método científico y consiste en extraer de la realidad datos normalizados de tal modo que sean comparables y correlacionables. La observación hace posible obtener la información tal como ocurre, y las técnicas de observación aportan datos que atañen directamente a situaciones de comportamiento típicas suponiendo, desde luego, que son aplicables a tales situaciones. (Anguera, 1985). Olabuénaga indica que “la observación capta todo lo potencialmente relevante y se sirve de cuantos recursos están a su alcance para lograrlo, desde la visión directa hasta la fotografía, la grabación acústica o filmografiada” (p.126).

La observación participante

Es fundamental en todas las ciencias pues sirve para obtener de los individuos sus definiciones de la realidad y los elementos con que organizan su mundo. El investigador pasa todo el tiempo posible con los individuos que estudia y vive del mismo modo que ellos. Toma parte en su existencia cotidiana y refleja sus interacciones y actividades en notas de campo que toma en el momento o inmediatamente después de producirse los fenómenos, la observación participante permite al investigador verificar si los participantes hacen lo que creen (o cree el investigador) que hacen. Los observadores participantes precisan largas estancias en el campo para poder observar y registrar los datos relevantes y adquirir una conciencia suficiente de que incluyen en sus registros y lo que dejan fuera de ellos. (Goetz y Lecompte, 1988, pp. 126-127-128).

Blalock, (1970) señala que “el requisito básico de toda observación participante es que el científico se gane la confianza de las personas que examina, de tal manera que su presencia no perturba o interfiera de algún modo el curso natural de los acontecimientos y que se le proporcionen respuestas honestas, sin ocultarle actividades importantes” (Anguera, p.128).

Por su parte Weick (1968, citado en Anguera, 1985, p.201), indica que:

La situación será natural si los individuos (observados en el marco de una investigación con o sin hipótesis) se encuentran en su medio “habitual” o “familiar”. Hemos entrecomillado dichos términos puesto que engloban eventos que aparecen excepcionalmente en el contexto cotidiano. La situación será creada si el investigador observa a los sujetos en una situación que se sale de su marco habitual o familiar.

Igual que la mayoría de las técnicas, la observación participante tiene sus ventajas e inconvenientes. Anguera (p.136) en su obra sobre *la metodología de la observacional en las ciencias humanas* señala algunas de estas:

Ventajas:

- Facilita la percepción, preparando la comprensión de la situación y del escenario social de las interrelaciones entre los miembros y la dinámica del grupo.
- Tiene gran valor psicológico, acostumbrando a los miembros del grupo a ver al observador hasta que acaban por aceptarlo, y, en la observación activa, a incorporarlo como a uno más de sus miembros.
- Existe mayor número de oportunidades de observación.
- Facilita el conocimiento de datos guardados secretamente en el grupo, que no se proporciona a personas ajenas.
- Acceso al pequeño mundo de lo que se dice y se hace, ofreciendo juicios acerca de la conducta que no pueden ser obtenidos de ninguna otra manera.

Inconvenientes:

- La subjetividad.
- La posible falta de espontaneidad.
- Absorción por parte del grupo en algunos casos, perdiendo la capacidad de crítica.

- Posible influencia en la vida del grupo.
- Habitual carencia de estandarización.
- Las réplicas apenas existen.
- Falta de continuación de tales estudios de forma sistemática, y en vez de tomar una observación participante como punto de partida para futuras investigaciones, se separa como caso único.
- Se atribuye mucha importancia a sesgos de datos.

Muchos son los autores que han utilizado la técnica observacional en sus investigaciones con los niños mencionamos algunos de ellos:

- El filosofo alemán Dietrich Tiedemann (1748- 1803) fue la primera persona que realizo observaciones sistemáticas sobre el desarrollo de un niño normal.
- El famoso naturalista inglés Charles Darwin había realizado observaciones sobre el desarrollo de su hijo y las fue anotando en un diario.
- El fisiólogo alemán William Preyer (1841-1897) durante tres años observo sistemáticamente el desarrollo de su hijo.
- Ovide Decroly (1871-1932) observo niños con el motivo de mejorar la educación.
- Piaget utilizo la metodología observacional para observar el desarrollo de sus tres hijos (Delval, 2001, pp. 36-39).

En la presente tesis la metodóloga observacional cumple un papel central pues nos permite conseguir los dos objetivos fundamentales: Recoger datos sobre los juegos en los niños y niñas en los centros educativos y para el estudio de caso en particular. Así:

- Las observaciones sobre los juegos infantiles de los niños y niñas de tres a seis años fueron recogidas en las escuelas infantiles Iqraa, y Al-Andalus y la investigadora estuvo presente con los niños dentro de la sala de juego,

específicamente en la clase de educación física y durante el recreo escolar, cuya duración es de media hora.

- Las observaciones sobre los juegos de ambos géneros desde el primer grado hasta quinto grado fueron recogidas en dos instituciones (EGB) Califa El Hagagi y Palestina, las notas y los tipos de juegos practicados por parte de los alumnos y alumnas durante el período desde los primeros de diciembre del 2009 hasta finales de abril del 2010, fueron registrados en las clases de educación física en el patio escolar, y en los campos especificados para la clase de deporte, algunas otras notas fueron tomadas durante el recreo donde se llevan a cabo las acciones y juegos, la duración de la clase de educación física es de 45 minutos y el tiempo específico para el recreo es de 15 minutos.

El segundo objetivo es recoger datos sobre los juegos de la niña Luly, hemos utilizado la observación longitudinal, el proceso de la observación directa empezó desde la primera semana después de su tercer cumpleaños hasta que cumplió su cuarto año, una observación sistemática, directa, diaria y continua.

4.3. Diario de campo

El diario de campo ocupa un lugar importante en nuestra investigación porque “el objetivo de las notas de campo no es otro que la garantía de que no se pierda la información obtenida y de que ésta se encuentre en todo momento accesible a nuevos análisis e interpretaciones” (Olabuénaga, p.222).

“Es más provechoso registrar al mismo paso de los acontecimientos, aunque en ocasiones ello no es factible; de todos modos, el registro de informaciones y datos debe ser lo más completo posible, y es casi seguro que no lo será sin el empleo de notas tomadas durante la jornada, y sin el concienzudo intento de hacer una relación completa al terminar el día” (Anguera, 1985, p. 49).

Con respecto al caso Luly las notas, anécdotas y juegos fueron registradas a lo largo de cada día igual sea en el hogar donde vive con su familia o in cualquier otro lugar de forma sistemática donde se nota todas las informaciones como la edad: año, semana, día, a demás de la fecha y hora, la registración de los datos fue durante un año completo.

En relación con los niños y niñas en los centros educativos el registro de las notas, anécdotas y juegos fue durante las clases de actividades lúdicas, las clases de educación física y el recreo escolar. Cada conjunto de notas comienza con una carátula titulada que incluye la fecha, el momento en que se realizo el registro por escrito, el día y el lugar de la observación, el número de la clase y el grado de estudio, el nombre de centro.

4.4 .Videos

Para apoyar las observaciones registradas en el diario de campo la investigadora usó la cámara de vídeo para grabar los comportamientos, acciones y expresiones de los niños durante sus juegos y actividades en sus contextos naturales y habituales, estas observaciones nos permitieron recabar todo tipo de juegos: activos, colectivos e individuales. La grabación de los videos del caso Luly y de los niños y niñas en los centros educativos fue realizada por la propia investigadora.

Anguera (1985) dice “Puesto que todo observador humano es susceptible de error, evidentemente resulta más adecuado una máquina tal como una cámara cinematográfica, la cual no está sometida ni a una selección errónea, ni a las distorsiones de la memoria, y además un mismo pasaje puede volver a filmarse” (pp.54-55). El mismo autor añade que el video “se considera como un medio de registro y recolección de datos de interés considerable por presentar varias ventajas como son el hecho de que tienen permanencia, no existe límite en cuanto a tamaño y complejidad del evento a registrar, la velocidad es mayor que la del ojo humano, permiten un muestreo de tiempo” (p.59).

Por su parte el autor Pérez Serrano (1994, II, p.52) explica que la utilización del video para obtener datos “permite ir de lo icónico a lo conceptual y afectivo, ofreciendo un sistema de símbolos conocidos: La `propia realidad en su contexto”.

(Dabbs, 1982; Whyte, 1980 citados por Taylor, 1987, p. 79) ambos señalan que “hay un número creciente de estudios cualitativos en los cuales los investigadores emplearon grabadores, cámaras de video y máquinas fotográficas para tomas a intervalos regulares”. Dabbs (1982) expresa que estos medios, “son observadores confiables y pacientes. Recuerdan todo lo que ven y pueden registrar de manera continua durante largos periodos, además nos permiten expandir o comprimir el tiempo y hacer visibles pautas que de otro modo se desplegarían con demasiada lentitud o rapidez como para ser percibidas” (Ibid, p. 147).

Ryave y Schenkein (1947) en un estudio sobre *el arte de caminar* emplearon la grabación de video indican que “es bastante evidente que el uso de una cámara de video nos dio la oportunidad de volver a ver un ejemplo determinado del fenómeno innumerables veces, sin atenerse a la observación única de un episodio esencialmente transitorio” (Ibid, p. 147).

4.5. Fotografías

El uso de la cámara fotográfica como instrumento completó el trabajo de observación, con su apoyo fue posible captar acontecimientos durante el estudio de campo.

Por tanto, la tesis se compone de tres estudios empíricos diferentes, con metodologías distintas, en función de los objetivos específicos. Por ello, al final de cada uno de los capítulos, que describen los respectivos estudios, se exponen unas conclusiones de cada uno de ellos.

Sin embargo, como la meta final de la tesis es una descripción del juego en niños y niñas libios, en un capítulo final de Conclusiones hemos resumido las que se derivan del conjunto de nuestro trabajo, así como algunas ideas respecto al posible estudio futuro sobre el tema.

CAPÍTULO III:
UBICACIÓN HISTORICA DE LOS JUEGOS INFANTILES EN
LIBIA EN EL PASADO

CAPÍTULO III

1. UN ACERCAMIENTO A LIBIA

(Según el informe del Comité Popular General, 2010)

- Libia se encuentra en el centro de la costa norte de África, dada la ubicación geográficamente Libia es un importante puente que une África y Europa, con una superficie de hasta a 1.76 millones de kilómetros cuadrados y la costa con vistas al mar mediterráneo con una longitud de 1,850 km, es el cuarto mayor área en África, y decimosexta en el mundo, la línea costera se encentra entre la costa de Túnez y Egipto, los países vecinos: al oeste Argelia 982 km y Túnez 459 km, al sur Chad 1.055 km, y Níger 354 km, el este Egipto 1,150 km, al sureste Sudan 383 km.
- El nombre oficial de Libia es La Jamahiriya Árabe Libia, y socialista popular.
- Las ciudades más grandes del país es Trípoli, Bnighazi, Sabha, Sirt y Musrata.
- El árabe es la lengua oficial en el país, aunque se utilizan también inglés e italiano en las deliberaciones del comercio y el turismo.
- El Islam es la religión oficial del estado.
- El número de habitantes según las estadísticas del año 2005 es 6097556 personas. Trípoli es la capital del país, el número de la población es 1.063.571 personas, la población se encuentra ubicado en la franja costera en su mayoría.
- Según los resultados del censo en el año 2006 la tasa de población Libia de 15 años de edad a menos ascendió 32,490.

2. RESUMEN HISTORICO

La historia de Libia señala que han pasado por ella muchos pueblos, civilizaciones y estados coloniales, los cuales han dejado sus huellas, y sus patrimonios culturales materiales y inmateriales, nosotros, a través de este tesis tratamos de mencionar a aquellos que tuvieron un claro impacto sobre la cultura y la herencia del pueblo Libio,

especialmente desde que la herencia es el producto de todo el pasado y de todo lo que tiene valor cultural, y representa los estilos de vida en sus aspectos materiales y intelectuales que son parte de una o varias generaciones anteriores. Vamos a notar el efecto de estos pueblos sobre la tradición y el folclor popular en Libia en el capítulo en la cual describimos los juegos que eran jugados por el niños libios en el pasado, este efecto se muestra claramente en el nombre del juego, en los utensilios usados, en la manera de jugar el juego o la canción que lo acompaña.

La riqueza cultural de la republica Libia proviene de los pueblos que pasaron por su territorio dejando su huella. Así que los fenicios fundaron ciudades en la parte occidental de la franja costera de lo que hoy es Libia en el siglo V a. C., en tanto que los griegos hacían lo propio en la parte oriental. Más tarde, la franja costera formó parte del imperio Romano, del reino Vándalo de Genserico y del Imperio bizantino. En el 643 d.c. (siglo VII), entro el Islam a la zona. Posteriormente el país paso a formar parte del Imperio Otomano (siglo XVI). En el año 1911 el país se convirtió en una colonia italiana (Wikipedia, 2011).

3. EL JUEGO INFANTIL EN LA LITERATURA Y CULTURA ARABE

Los juegos más populares folklóricos y culturales de los niños y niñas fueron mencionados en los libros y los poemas de los pueblos árabes desde tiempos muy lejanos, ya que el juego forma el patrimonio de la humanidad que se extiende con la extensión de las civilizaciones de los pueblos que se transmiten de una generación a la otra, el juego preserva la memoria de las generaciones, forma parte de la manera de ser de todo un pueblo, es fruto de la sabiduría de los pueblos, y es un modelo vivo que observa los aspectos de la vida cotidiana de la sociedad, y a través del cual se transmite la herencia de los abuelos a los nietos y con la ayuda de la cual las familias construyen las morales de sus hijos, sus valores, su manera de comportamiento y con la cual adquieren los niños la pertenencia al mismo grupo, así que el juego es uno de los tesoros que heredamos y continúan con nosotros para acariciar nuestros sueños, al ser pequeños, y hacer feliz nuestros corazones al ser grandes a través de recobrar sus bellas memorias.

Existen gran variedad y cantidad de juegos tradicionales en el mundo árabe, y como el juego popular es importante en documentar y preservar la herencia de los pueblos obtuvo un gran interés desde la época de los primeros árabes, ya que muchos de estos juegos siguen realizados en varios países árabes hasta nuestros días y siendo similares en la manera de desarrollarse, así que el observador encuentra que son casi los mismos en sus bases y reglas, y la única diferencia entre ellos se encuentra en las expresiones y las palabras que los acompañan, así que los niños del mar tienen sus expresiones e intereses que se diferencian a los niños del desierto, y por eso podemos encontrar ciertas diferencias en las formalidades mientras que su esencia es uno.

Los juegos folklóricos y populares tomaron posesión del interés de los poetas y los escritores hasta el punto de que fueron usados en las descripciones y las asimilaciones ya que por ejemplo encontramos la anécdota de “Ibn Abed en su famosa colgada "muallaqat"¹ al describir un barco que está acariciando el agua del mar, como la mano de una niña que acaricia la tierra en el juego del El Jotta” (Etabur, 1990, p.166).

En los libros de la literatura árabe fue mencionado mucho el juego de «Pitillo» en el libro del diccionario apareció con el nombre del “ Miklaa la cual se forma de dos palitos con los cuales juega el niño, el palo largo se llama Miklaa y el pequeño se llama Kilaa ” (Taher, Al-zawy, 1980, p. 201). Y en el diccionario de Lisan Al-Arab (La lengua de los árabes) del autor Ibn Mandur (1232 – †1311 d.c.), fue mencionado con el mismo nombre del Miklaa, con la descripción del palo con el cual golpea el niño los palitos pequeñitos y el cual tiene 60 cm mientras que los palos tienen 16 cm. (Ibn Mandur, 1995). Por su parte el autor Al- sharrai, (1983, p. 290) señaló que este juego “era uno de los juegos más famosos en muchos países árabes como Libia,

¹ El nombre de mu’allaqat se atribuye tradicionalmente al hecho de haber sido escritas y colgadas de los muros de la kaaba, se trata de largos poemas sobre la vida tribal, el beduinismo y la vida en el desierto, temas que posteriormente heredarán la poesía islámica.

Egipto, Líbano, Kuwait y Península Árabe y en todos lo practican de la misma manera y con las mismas reglas pero en Yemen se diferencia en sus reglas y en los materiales utilizadas”

De los juegos que fueron mencionados en los poemas de los árabes y los cuales fueron practicados por los niños desde el océano hasta el golfo; el juego de « Hueso de Sari» y el cual es un juego antiguo conocido desde las épocas que precedieron el Islam y cual fue mencionado por el científico Abu Othman Al -Jahidh (780- †869) en su libro Al- Haiwan "El animal" en el cual describió sus reglas y como se desarrolla y como representaba el hueso del animal su utensilio esencial (Al – Jahidh, 1952, p. 146) . Taymur, (1948, p. 39) señala que “este juego fue mencionado también en el famoso diccionario Al-Kamus Al-Muhit de Al-Fairuzabadi (1329-†1415 d.c.) con el nombre de Al Kajkaja”.

El mismo autor indica que:

el escritor Ibn Al-Mandur en su libro «Lisan Al-Arab» señalo que había escuchado un poeta árabe que estaba cantando un poema que describía ese juego y dijo en el significado de su poema que era uno de los juegos que prefería jugar en las noches y especialmente en las noches del verano con la luz de la luna, de manera que tiraban el hueso en la oscuridad de la noche y los jugadores se separaban para buscarlo y la luna era para el ganador que lo encontraba como una recompensa. (Ibid, p. 39)

Los autores Asemlan, 1969; Al-Marsuky, 1980 y Al- sharrai, 1983, ambos nos indican que los niños en Libia, Kuwait, Túnez Y Sudan practican este juego con las mismas reglas, y que la única diferencia es el nombre porque en cada territorio lo nombran de manera diferente.

En cuanto al juego del « Ventilador del Hilo» fue mencionado también en los poemas de los poetas árabes y se llama también con el nombre de « Abu Zinan» ya que el caballero y el poeta Imruu Al-Qays’s asemejó la velocidad de su caballo con la velocidad de Ventilador del Hilo al dar vueltas

(Abd Rahman Almastawi (2004), fue mencionado también en el libro de Al-Muhibbi el cual dijo que “los árabes usaban las piedras agujereadas por el medio y metían en ellas un hilo”(Taymur, p.25) A demás en Lisan Al-Arab “con el nombre de Alkadruf ” (Ibin Mandur p. 1357). En cuanto el juego de « Ventilador de la Lata» de Plástico cual era fabricado de cartón fue mencionado en el libro de Al-Muarib y Al-Dakhil del Shaikh Mustafa Madani con “el nombre de el cual lo asimiló a una estatua que estaba sobre la cúpula de la ciudad de Hims en Siria” (Taymur, 1948, p.).

Con respecto el juego de « peonza» fue mencionado en el libro de de Lisan Al-Arab el cual dijo: “que su nombre fue derivado de la rodada del sol alrededor de la tierra, ya que el juguete da ruedas adelante del niño” (Ibin Mandur, p.) Fue mencionado también en el libro de Al-Zahir de Al-Zujaji † 948 el autor dijo que: “los árabes lo llamaban antiguamente con el nombre de Al-Dwara (El Giratorio) debido a que daba vueltas y aseguró que este juego era para los niños varones”.(Taymur, p. 29) Vino en el libro de Shifaa Al-Alil del autor Shihab adin Al-Khafaji (1517-† 1659) que “la peonza era el nombre de un juego de niños varones que lo practicaban en el pasado” (Ibid, Ibid). El autor Ahmed Taymur, (1948) lo mencionó en su libro «El juego de los árabes». Además fue mencionado también por el gran poeta Al-Mutalamis en unos versos de sátira a Omar bin Hind el cual era uno de los reyes de la época que precedió el Islam, este rey era injusto a los poetas y daba órdenes de matarlos por sus sátiras dirigidas a él en sus poemas, así que Al-Mutalamis escribió de él un poema y lo describió como la peonza y de que era un hombre confuso y no sensato en sus decisiones, que daba vueltas y no era firme. (Sukayna, 2005). El juego de peonza se considera como uno de los juegos muy populares en los países árabes y con los cuales se hacían las competiciones, se aumentaba el precio del peonza cuando daba más vueltas y tenía menos rasguños, por eso los jugadores trataban de no darle la oportunidad a los otros a golpearlos y a rascarlo, el autor libio Chalabi (1996, p.368) señala que “ hay distintos tipos de este juguete y distintos tamaños también y que

cada tipo tiene su nombre, además de que cada uno está especificado para un juego”. Lahud (1984, p. 45) señaló también que “los países árabes participan en las reglas de este juego aunque se diferencien los nombres del juego de acuerdo con los dialectos locales”. Ayuob Husein (1984, p.36) mencionó que “este juego fue practicado por los niños varones de Kuwait pero los cuales usaban un palo de palma, amarrado al hilo que lo mueve”. Mencionó este juego también Al- Marsuky (1980, p.57) el cual dijo que “en Tunes el juego depende de tirarlo sobre el suelo y tratar de recibirlo sobre la palma de la mano”, Al- sharrai (1983, p.41) adiciona a lo dicho por los previos escritores que “ en Marruecos este juego se llama como la Trombia y la manera de jugarlo no se difiere al resto de los países árabes solo que el jugador distinguido hace la peonza rodear sobre su mano, su pecho y su lengua”.

En lo relativo al juego de « el salto del Caballito (Pídola) podemos decir que es uno de los juegos que fueron mencionados mucho en la literatura árabe y que se parece al juego de (el saltar sobre el caballo de madera). Taymur (1948) indicó que este es uno de los juegos árabes conocidos desde la época que precedió el Islam ya que fue mencionado en el diccionario Al-Kamus Al-Muhit, y el diccionario Lisan Al-Arab como un juego practicado por los niños los cuales ponían un pedazo de madera y saltaban sobre él. El escritor Chalabi (1996, p. 92) adiciona que “A pesar de que este juego era muy popular en todos los países árabes solo que someten a los dialectos locales de manera que sus nombres y sus expresiones reflejan la naturaleza de las sociedades locales, además de esto podemos decir que este juego es un juego de fuerza y de firmes especialmente para los varones”.

En cuanto al juego de Canicas al ser muy antiguo y forma parte de la herencia y la cultura infantil árabe, fue mencionado en los poemas de los árabes, y sus peloticas que se fabricaban de fango fueron comparadas con las estrellas, antiguamente; los niños formaban las peloticas las cuales eran 12 piezas de fango y dibujaban un círculo sobre el suelo y comenzaban a jugar (Taymur, 1948). Algunos autores como Al- sharrai, 1983; Enham, 1985 y Etabur, 1990, ambos nos indican que el juego de Canicas se considera uno de las actividades lúdicas más populares y que se

juega de muchas formas en todo el territorio árabe y lo llaman de distintas maneras. Enham añade que “...en Kuwait los niños en vez de utilizar canicas de cristal por no ser al alcance de todos, utilizan la cabeza del fémur de cordero que colectan después de comer su carne, lo limpian y colorean en diferentes colores se juega con ella al igual que con las canicas” (p.22).

El juego de la pelota fue mencionado por Ibn Al-Aarabi el cual dijo que “los niños rodaban cualquier cosa y hacían de ella una pelota” (Al-Qurtubi, 1960, p.340), y en el libro del Al-Muujaz fi Al-Tib (Resumen en la Medicina) del científico Ibn Al-Nafis (†1288) y en sus palabras sobre los beneficios del deporte indicó a la importancia del deporte para la salud del cuerpo y especialmente el jugar con la pelota, considerándolo uno de los juegos motores beneficiosos para el desarrollo físico y el bien estar (Ibn Al-Nafis, 2004).

El juego de « Pañuelo Volador» fue mencionado por el escritor Raswan, (1993, p.144) en su libro sobre los juegos populares en Egipto, este escritor dijo que “este era uno de los juegos muy famosos entre los niños de Egipto”, mencionó este juego también el autor Ayuob (1984, p. 45) y dijo que “se considera uno de los juegos muy populares entre los niños de Kuwait”. Etabur (1990, p.230) aseguró que este juego “era uno de los juegos que se jugaban en los Emiratos Árabes Unidos y que las palabras de la canción que lo acompaña se difieren al resto de los países que lo rodean”, Al- sharrai, (1983, p.67) por su parte afirmó “la similitud de las reglas y las palabras de la canción del juego entre Yemen y la mayoría de los países árabes”.

En cuanto al juego de «Donde está la Casa de Abu sadia», la escritora Samira (1992) indicó que el personaje de Abu sadia es muy popular en todos los países árabes aunque se difiera su nombre, ya que *por ejemplo* en Egipto se llama

Abu Al-Rish (el padre de las plumas) debido a las plumas que se pone sobre su cuerpo, mientras que Edlechi, (1970, p.147) dijo que “está personalidad y este juego se encuentran también en Iraq y se llama como “¿Hemos llegado o no?”, en Kuwait el

juego tiene el mismo nombre que en Iraq y tiene también las mismas reglas y su canción tiene las mismas palabras (Ayuob, 1984), en Sudan, mencionó Khalifa Mahmud (1969, p. 81) que “el personaje de Abu sadia existe también y que el juego es practicado también y lleva el nombre de “¿llegamos al agujero de la serpiente?”.

El juego de «Escondite», a pesar de que su nombre es diferente de un lugar al otro, solo que hay un hilo común entre todos los países el cual es que uno de los niños cierra sus ojos mientras los otros se esconden y trata de encontrarlos. Muchos escritores en el campo del juego como por ejemplo, Asemlan, (1969), Edlechi (1970), Al-Marsuky, (1980), Al-Muzughi (1983), Al-sharrai (1983), Lahud (1984), Chalabi (1986), Al-Etabur (1990) y Sharawi (1998) se quedaron de acuerdo en que es uno de los juegos árabes muy populares que se juega mucho en las noches del verano y que no contienen ninguna canción y su regla es muy sencilla.

Con respecto al juego de «¿Quién entro al Mercado hoy?», le mencionó la escritora Sukayna (2005, p.89) y señaló que “este juego se jugaba en la mayoría de los países árabes y por todo el año, pero es preferible jugarlo en el verano y en las ocasiones sociales, se juegan en las casas y en las playas cuando las familias se reúnen”.

El escritor Raswan (1993) asegura que el juego de la «Pelota de Calcetines» era uno de los juegos populares en los países árabes y que se diferenciaba solo en el nombre pero la manera de jugarlo, sus reglas y las materias de las cuales se fabricaba eran las mismas y que los jugadores formaban las partidas y las competencias en este juego. Por su parte el escritor y periodístico egipcio Abd Al-Wahab Mutawi (2001, p. 12) describió el juego de la «pelota de calcetín» en su cuento (los días de la felicidad) y señalo que:

Los compañeros de la infancia comienzan su día en la mayoría de los casos con un partido abierto de pelota de calcetín que empieza desde la mañana y no se acaba hasta la

llegada de la noche, el juego comienza cuando dos jefes de la calle se desafían sobre quién ganará al otro y luego comienzan a escoger a los que participarán con ellos en sus equipos mientras nosotros nos quedamos parados esperando que nos escoja uno de ellos.

En lo relativo al juego de «Cinco piedras» podemos decir que fue mencionado en los libros de los autores Lahud (1984 p. 62) Al-Marsuky (1980, p. 55) y el Etabur (1990, p.105) se juega en distintas formas pero que tiene las mismas reglas en la mayoría de los países árabes, se caracteriza con canciones específicas a cada forma de juego y de versos que son repetidos por las niñas.

En cuanto el juego de las «siete chicas» los autores (Bahiga, 1967; Al-Marsuky, 1980; Usef, 1984 y Etabur, 1990) señalan que este juego era extendido en todos los países árabes y a pesar de que la idea es la misma, la terminología de las canciones y el nombre son distintos, por ejemplo las chicas egipcias le llaman el Cuervo y las Ovejas, en Kuwait el Lobo y las Ovejas, y en los Emiratos Árabe lo llaman la madre de los niños.

Edlechi (1970) señala respecto el Juego de Guardias y Ladrones que“... Este juego era muy famoso y lo practican niños en diferentes edades en la mayoría de los países árabes con las mismas normas y en algunos partes lo practican espacialmente por las noches durante el verano” (p.84).

Al-sharrai (1983) hablando del Juego de la Rayuela dice que “...este juego era presente en todo el mundo árabe y que en Yemen tiene dos nombres y contiene ocho o diez cuadrados y el ultimo cuadrado a la derecha es en el que la jugadora descansa y se llama la casa de la abuela y se denomina de esta manera porque en realidad la casa de la abuela se símbolo del afecto y la armonía” (p. 43).

4. EL JUEGO Y LA CULTURA LIBIA

El juego ha estado siempre unido a la cultura, el folklore, la historia, la religión, la lengua, a la literatura y a las costumbres del pueblo Libio. AL-Mansury (1984) primero y Kremid, (1985) después, trataron en sus libros sobre los juegos tradicionales en Libia

explicar cómo ha sido el juego de los niños libios y señalaron que en el pasado, los niños jugaban mucho en las calles, podías oír sus voces por la mañana y por la tarde jugando cerca de sus hogares con sus hermanos, con los hijos de los vecinos y con los parientes, jugaban en todos los lugares, en la ciudad, o en el pueblo, y el verano era el tiempo en el que las calles se llenaban con niños y juegos porque las escuelas estaban cerradas, y había mucho tiempo libre.

Los tipos de juego se diferencian según el lugar a pesar de haber mucha similitud, por ejemplo los juegos de los niños de los pueblos y las zonas rurales tenían un color especial relacionado con la manera de vivir, las actividades realizadas por la comunidad, la cultura del lugar, la cercanía de las casas y a que estas permanecían abiertas las unas a las otras, los juegos continuaban hasta tardas horas de la noche, los lugares más comunes donde practicaban sus juegos son, en el interior de las casas, patios de vecindad y portales, y cada juego tenía una estación, de los cuatro grandes periodos de tiempo (Gadir Buh, 1977).

Al-Muzughi, (1983) indicó que los juegos se trasladan de la ciudad al pueblo porque la mayoría de los habitantes de la ciudad tienen raíces en el pueblo, donde conservan gran parte de sus familias. Este hecho les obliga a viajar con sus familias a estas aldeas para visitar a sus parientes. Es en ese momento en el que los niños de la aldea se mezclan con los que llegan de las ciudades, y debido a la naturaleza social de los niños empiezan a jugar rápidamente sugiriendo cada uno de ellos los juegos que conoce. En esta misma dirección Kremid, dijo que: “los juegos más practicados en el pueblo son el juego de cazar **la gomera, honda, caza pájaros**, el juego del pastor de las ovejas y el lobo” (p.54).

Por su parte Gadir Buh (2004) nos plantea que el género tiene un gran rol en los juegos de ambos, y que las niñas juegan entre ellas, y los niños también, esto no ha cambiado mucho desde aquéllos tiempos hasta hoy, así que la separación entre los chicos y las chicas sigue siendo lo más común en la naturaleza de los juegos en Libia, y se nota que los niños son más libres que las niñas en salir a la calle y jugar, a pesar de que hoy en

día y debido a los cambios en las circunstancias de la vida y sus complicaciones, hasta para los niños se considera el juego en las calles peligroso e inseguro, y por esto se ha disminuido la proporción de los niños que juegan en las calles.

Como indica Kattab (1964) La mayoría de los juegos fueron espontáneos y sin planificación, los niños son los que ponen las reglas y condiciones de este tipo de juegos, también los premios para los ganadores y los castigos para los perdedores, y así todos tienen que respetar estas reglas, y los que no lo hacen tienen que salir del juego, y se difieren los juegos según el sexo, así que cada uno tiene sus juegos los cuales coinciden con sus tendencias y capacidades.

Autores como (Chalabi, 1986; Gadir Buh, 2004 y Sukayna, 2005) señalan que el juego con la tierra se considera uno de los más queridos, además de la utilización de materiales como rocas, piedras, pajas, heno, cajas vacías, madera, chapas de botellas, papeles en sus juegos dramáticos.

En esta misma dirección Chalabi, (1996) dice que los niños encontraban maneras para disfrutar el juego, por ejemplo, en el juego de columpio se cuelga una soga y se pone una almohada y después se cambian los roles y en muchas ocasiones cuando viene el turno del jugador siguiente se empiezan a negociar con él para seguir en el turno y continuar jugando, también los niños forman pelotas de calcetines.

La autora Sukayna, (2005) añade que las niñas fabrican muñecas de lana, y se visten con las ropas de sus madres para interpretar el rol de esta, de la visitante, la novia y el de la vecina, y usan los mismos nombres reales, es decir, los nombres de las vecinas y las tías según la persona imitada.

Al hablar de los juegos de los niños Libios en el pasado es importante indicar que el aspecto más común de las familias Libias es la familia numerosa, es decir que puede encontrar en cada unidad casi todas las etapas de la infancia, y cada etapa tiene sus juegos preferidos. Así mismo Al-Kawalda (2007) señaló que la mayoría de los juegos

tradicionales llevados a cabo por los niños eran heredados de los mayores en una manera indirecta, y los juegos fueron aprendidos sin la ayuda de ninguna clase escolar, solo mirando y practicando, hasta llegar a jugar de una manera perfecta, y practicar el juego correctamente y después enseñárselo a los menores.

Los artes de los niños en Libia se han beneficiado de algunos otros artes y juegos extranjeros como por ejemplo los Turcos, los Italianos, y los Africanos y se han enraizados en la herencia del niño libio. Además el contenido de las canciones de los juegos femeninos se relata al medio ambiente el cual incluye por ejemplo los animales, las aves, las plantas, la situación política, las costumbres y tradiciones de la comunidad y la religión (Chalabi, 1986).

La historia de los juegos en Libia es muy antigua. En las montañas de Acacus, en la parte suroeste del país, cerca de las fronteras con Argelia fueron encontrados un grupo de cuevas llenas de inscripciones y dibujos en sus paredes. El explorador y pintor libio Radwan Abusuecha, en un artículo publicado en la revista electrónica *Oya*, indica que entre estos dibujos hay uno de una niña feliz que sujeta un juguete en la mano y otro de un niño que esta jugando. Estas cuevas fueron descubiertas en el año 1938 por el viajero inglés Perpian, luego fueron redescubiertas en el año 1956 de la mano del explorador y arqueólogo Henry Lot, es significativo que la cronología de estos dibujos se remonta a diez mil años. (Younis Alsuluy, 2009).

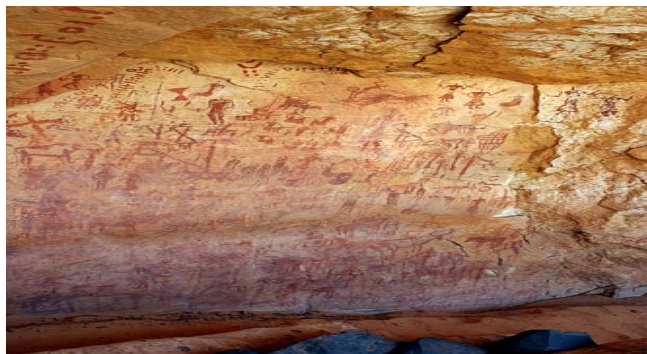


Figura 1: En una cueva de las montañas de Acacus se encontraron unas pinturas rupestres de hace unos miles de años entre estas un dibujo de una niña y un niño jugando con unos juguetes.

4.1. UN RESUMEN SOBRE LAS CANCIONES DE LOS JUEGOS DE LAS NIÑAS

Al cantar, las niñas repiten diferentes palabras y expresiones que acompañan el juego, y en la mayoría de las ocasiones no saben el significado de estas palabras sino que solo repiten lo que fue transmitido de generación a otra, el observador de estos significados y expresiones concluye que se relacionan a un gran punto con las condiciones sociales, las condiciones de la vida, y las condiciones políticas y especialmente con aquellas relacionadas con las etapas de la colonia y la dominación extranjera, estas palabras y expresiones representaron una abertura para expresar la represión que fue practicada sobre los pueblos árabes. Es posible que algunos poetas desconocidos fueron los que le dieron las palabras a estas canciones de niñas en el pasado para cantarlas en público en sus juegos sin provocar la furia y la ira del colonialista, y a través de esto usar los juegos de las niñas para transmitir lo que quieren decir, las canciones incluían también burlas, risas y ciertas palabras que describían a los colonizadores y los cuales no las entendían en la mayoría de las ocasiones. (Sukayna, 2005).

4.2. EL SORTEO EN EL JUEGO

El sorteo se usa para escoger el capitán del equipo o el líder del juego, se lleva a cabo siempre antes de comenzar cualquier juego que necesita un líder o que necesita escoger al primer jugador, el sorteo se realiza usando un cierto verso, así que el jugador sobre el cual cae la última palabra del verso es el capitán del equipo, este método fue seguido en todas las partes del mundo árabe con algunas diferencias en las palabras del poema (Chalabi, 1986).

4.3. LA LLAMADA PARA JUGAR

Cuando viene el tiempo de jugar, habitualmente por la tarde, los niños varones salen a jugar sus juegos y actividades lúdicas en las calles, especialmente en el verano,

solo que algunas familias no le permiten a sus hijos que salgan si son castigados o por la noche, y eso les gustaba aquellos que les permitían sus familias salir, para provocar a los que se quedaron en las casas en un intento de sacarlos y empujarlos a jugar llamándolos con ciertos versos que los cantaban con voz alta para que los oigan todos los hijos de los vecinos y salgan a jugar. (Lahud, 1984).

4.4. LAS TRADICIONES DE TRAER LA SUERTE EN EL JUEGO

Los niños antiguamente creían en la suerte durante el juego, ellos pensaban que podían traer la suerte para ganar al oponente y que podían traer la mala suerte para el oponente a través de mencionar ciertos versos que se parecen a las palabras mágicas, el jugador seguía mencionando estas palabras hasta que perdiera el oponente y en muchas ocasiones ocurrían problemas y luchas debido a este comportamiento. (Edlechi ,1970).

4.5. DESCRIPCION DE LOS JUEGOS DE LOS NIÑOS LIBIOS PRACTICADOS EN EL PASADO

En la realidad los juegos del pasado de los niños, niñas en Libia son muchos y no es posible recuperarlos todos en un solo trabajo, por eso a continuación presentamos lo que hemos podido recuperar, mediante las entrevistas y consultas de folkloristas mencionadas anteriormente. Y para mayor certeza sobre cómo se desarrollan los juegos que han sido recopilados y las edades de los participantes, la investigadora hizo una comparación entre lo que han comentado los entrevistados y lo que han comentado los folkloristas en sus obras.

Con el fin de llegar al objetivo fundamental de esta investigación, y responder a la primera y segunda pregunta sobre los tipos de juego que fueron jugados en el pasado y en

la actualidad por los niños libios de ambos sexos, la investigadora utilizó la siguiente estrategia:

- Primero: tratar de reconocer las edades en las cuales aparece cada tipo de juego a través de la enumeración de tablas; en las cuales se muestran los nombres de los juegos y la edad en la que surgen, de acuerdo con la información suministrada por los entrevistados, consultas de folkloristas. Y fichas de observaciones.
- Segundo: tratar de reconocer como aparecieron estos juegos a través de analizar el juego y conocer su relación con el contexto socio-cultural que lo rodea.

4.6. LOS JUEGOS DE NIÑOS

En esta parte del tercer capítulo, a través de las tablas mencionadas arriba y por medio del análisis de los juegos enumerados en el anexo № 1 trataremos de responder a la primera pregunta que dice ¿Qué juegos practicaban los niños y niñas libios en el pasado?

Tabla 5: Distribución por edades de los juegos para niños practicados en el pasado

Nombre del Juego	Edad de practicarlo en años
La Carroza	A partir de 10 años
La Lanza	12
Hueso de Sari	8
El Gato	9
Fotos de famosos	9
Cazar las Aves	12
Carros de Estaño	4
Guardias y Ladrones	10
Salto del Caballito (Pídola)	10

El Burro	10
La Tira o Lira (Pitillo)	14
El Aro	7
Canicas	6
Trompo, Peonza	8
Zapatos de Latas (Los Zancos)	8
Buscar a los jugadores en la base de seguir la voz más cercana	6
Nosotros los empujadores empujamos	7
Vamos a hacer caer al que se pare	7
La Lucha	7
Contrabandistas	12
Eche (ch)	10
El Sisaa	14
Espadas	14
Carrera de los Caballos de Ramas de la Palma del Datilera	5
Ventilador del Hilo	6
Ventilador de la Lata de Plástico	6
La muerte del líder de los saltamontes	5
El Salto del El Garred	14
El Roed – Hockey	14

Según los datos presentados en la tabla 5 sobre la distribución de los juegos de los niños varones por edades, podemos observar claramente que estas edades se distribuyen entre 4 a 14 años, en relación al anexo 1, y al seguir la manera en la cual se aplica cada juego y los materiales usados para desarrollarlo, notamos que las edades de los jugadores

varían de un juego al otro, de acuerdo con: la manera de la cual se desarrolla el juego, con sus reglas, su facilidad o dificultad, su complicación, y de acuerdo también con la tipología del juego. El número total de juegos es de 29.

Los juegos practicados a partir de 4 años, el juego de:

➤ *«El Carro de estaño»* es un juego imaginario simbólico o dramático en el cual el niño representa el rol del conductor del coche, el juego depende de la habilidad del niño a usar los componentes del medio ambiente que lo rodea para fabricar el material del juego manualmente. A través de la experiencia personal de la investigadora señalamos que el niño comienza a practicar este juego desde una temprana edad pero no puede fabricar el juguete solo, lo cual significa que el niño de cuatro años puede jugarlo fácilmente porque no tiene reglas complicadas pero no puede fabricarlo hasta tener diez años, porque necesita ciertas habilidades manuales, la habilidad de imaginarse y formar los estaños metálicos en la forma de la estructura de un carro. (Véase anexo 1, juego 7).



Figura 2: El Carro de estaño.

A partir de 5 años el juego de:

➤ *«La Carrera de Caballos hechos de Ramas de Palma del Datilera»*. Al revisar este juego se mostró que es uno de los juegos dramáticos imaginativos en el cual el niño representa el rol del caballero y transforma a través de su imaginación el objeto

presente en la realidad a otra ausente que es completamente diferente en sus características del objeto original, este juego depende de la capacidad imaginaria y motora, el niño practica estos tipos de juegos dramáticos para satisfacer una necesidad psicológica importante a través de la cual puede probar una cierta experiencia de algo que a lo que no puede llegar en el mundo real de los adultos.(Véase anexo 1, juego 23).

➤ De los juegos dramáticos simbólicos, y colectivos en el cual participan los niños de todas las edades desde 5 años el juego de *«La Muerte del líder de los saltamontes»* en el cual representan el rol de los adultos que los rodean. (Véase anexo 1, juego 26).

A partir de 6 años el juego de:

➤ *«El Juego del ventilador del hilo y el ventilador de la lata de plástico»*, son unos de los juegos motores de carrera, al examinar a fondo el desarrollo de estos juegos se observa que son de reglas muy simples y que el material del juego es fabricado fácilmente por el mismo jugador, no es complicado, y no necesita gran habilidad por parte del niño, al contrario del juego del carro de estaño. (Véase anexo 1, juego 24-25).

➤ El juego de *«Buscar a los jugadores a base de seguir la voz más cercana»*, este juego puede ser clasificado como un juego dramático colectivo y motor, de manera que el jugador representa el rol del ciego que depende a su sentido de audición para llegar a la meta, este es uno de los juegos fáciles de practicar, es un juego colectivo que depende de la participación del grupo. (Véase anexo 1, juego 15).

➤ En cuanto al juego de *«Las Canicas»*, los niños comienzan a practicarlo desde 6 años de edad y al verificar la manera de desarrollarlo notamos que es uno de los juegos motores con reglas, que necesitan conocimiento y atención para ser aplicados correctamente, sin embargo la investigadora y a través de la observación

directa de los juegos de los niños en los centros educativos observó que a pesar de que el niño de 6 años lo jugaba en el pasado, en el presente el niño de primer grado agarra las canicas durante la clase de educación física y tanto en el recreo y pretende saber las reglas del juego, mientras imitaba a los niños de las otras edades más avanzadas de 9 años y más, ya que en realidad este niño no puede jugar el juego correctamente de acuerdo con sus correctas reglas, el juego del niño en esta edad se considera como un tipo de imitación. (Véase anexo 1, juego 13).

A partir de 7 años el juego de:

➤ «*El Aro*», este juego se considera también como un juego dramático en el cual el niño representa el rol del conductor de coche, el utensilio usado es simple y depende del uso de las materias del medio ambiente (Aro y vara de metal), además de que la manera de aplicarlo no es complicada, se puede jugar de una manera individual y colectiva. (Véase anexo 1, juego 12).

➤ En cuanto a los juegos de «*Venga hagamos caer al que se pare*», «*Nosotros los empujadores empujamos*», y el juego de «*La lucha*» se clasifican como juegos motores colectivos y de fuerza, que dependen de la participación grupal, además de que el movimiento es un factor esencial para aplicarlos, en juegos como estos se muestra la competencia cual tiene por objeto el placer y la continuidad del juego y no solamente ganar (Véase anexo 1, juego 16-17-18).

A partir de 8 años el juego de:

➤ «*El hueso de Sari*», podemos considerarlo como un juego motor y de carrera, el cual satisface la necesidad del niño de pertenecer a sus iguales, según este juego podemos decir que el niño de 8 años es capaz de participar en el juego colectivo organizado y respetar las reglas. (Véase anexo 1, juego 3).

➤ En cuanto al juego del *«Peonza»* es un juego motor que puede ser jugado individual y colectivamente con ciertas reglas que tienen que ser respetadas para que el juego sea aplicado correctamente especialmente en el caso de jugar en grupo. (Véase anexo 1, juego 29).

➤ El juego de *«Los Zapatos de latas»* es uno de los juegos creativos que no tienen reglas complicadas, la condición esencial de este juego es mantener el equilibrio, la investigadora fabricó este zapato con las mismas especificaciones antiguas y les pidió a los niños que son menores de 8 años que caminaran con él, notó entonces que encontraron algunas dificultades al jugar con este zapato y al mantener el equilibrio mientras que los niños del segundo grado y mas pudieron jugarlo con mucha facilidad, el utensilio esencial del juego depende de la fabricación manual y del uso de materias del medio ambiente. (Véase anexo 1, juego 14).

A partir de 9 años los juegos de:

➤ El juego del *«Gato»*, al regresar al anexo 1 y revisar la manera de aplicar el juego encontramos que se trata de un juego motor que depende de la participación grupal y no puede ser jugado individualmente, tiene ciertas reglas simples y la buena atención y la reacción son necesarios. (juego 4).

➤ En cuanto al juego de *«Las Fotos de los famosos»* es un juego motor de reglas muy simples y que es fácil de aplicar, en este juego los niños se aprovechan de las materias del medio ambiente, el jugador sabe cuando comienza su turno y cuando termina, ya que cuando la foto se cae se transfiere al otro jugador para que la sume a sus fotos mientras que el primer jugador la pierde, parece que este juego es adecuado para los niños de esta edad pero desde mi punto de vista creo que no es adecuado para los niños menores ya que su condición esencial es aceptar el ganar y el perder, cual condición no es respetada por los niños de 6 o 7 años por ejemplo, así que se pelean queriendo coger las fotos y por no poder aceptar la realidad de perder. (Véase anexo 1, juego 5).

A partir de 10 años el juego de:

➤ «La Carroza», este es uno de los juegos creativos y motores al mismo tiempo, que dependen de la imaginación del niño, puede ser jugado de manera individual y colectiva, además de que el jugador fabrica el material del juego. A través de las experiencias personales de la investigadora podemos señalar que el niño puede participar con sus hermanos o con los hijos de los vecinos en fabricar este juguete y en reunir sus materiales de madera, ruedas, clavos y de las herramientas de cortar la madera, en este caso podemos considerar este juego como un juego cooperativo, en el caso de que los hijos de los vecinos participen en la tarea de fabricar el juguete, mantienen un acuerdo entre ellos sobre ciertos tiempos de juego, además de dividir los días de la semana de manera que cada uno de ellos toma su turno en tener el juguete bajo su poder, desde este punto notamos que el juego necesita que se respeten sus reglas, que los niños se queden de acuerdo entre ellos, y que respeten los sentimientos de los otros (Véase anexo 1, juego 1).



Figuras 3 y 4: La Carroza que fabrican los niños para jugar.

➤ El juego de *«Guardias y Ladrones»*, al verificar la manera de aplicarlo concluimos que es uno de los juegos motores, de carrera y dramáticos al mismo tiempo en el cual representa cada equipo un cierto rol que corresponde a las características de la personalidad real, no se puede jugar con un solo jugador. Según las observaciones de la investigadora sobre los juegos de los niños en la etapa de la educación primaria podemos señalar a que debido a la facilidad de sus reglas puede ser jugado por los niños de 6 años y más. (Véase anexo 1, juego 8).

➤ En cuanto al juego del *«Salto del Caballito»* y el juego del *«Burro»* podemos decir que se clasifican como juegos motores y colectivos que requieren actividad física, concentración, velocidad, y atención. Tomando en cuenta la manera de desarrollarlos que se presenta en el anexo № 1, concluimos que estos dos juegos no son aconsejables para los niños menores de diez años porque cualquier error en la aplicación de las reglas puede causar daños físicos a los participantes. (juegos 9-10).

➤ El juego de *«Echcha»*, este juego puede ser clasificado como un juego intelectual colectivo, depende en su aplicación del pensamiento, paciencia, tranquilidad, y a la rapidez de la reacción. (Véase anexo 1, juego 20).

A partir de 12 años el juego de:

➤ El juego de *«La Lanza»*, al verificar la manera de practicar este juego observamos que es un juego de lanzamiento competitivo con reglas específicas que tienen que ser respetadas para que el juego siga correctamente, el juego requiere precaución y atención, no puede ser jugado por niños menores de esta edad porque amenaza su seguridad en caso de equivocarse al apuntar el pedazo de hierro cual es lanzado hacia la tierra. (Véase anexo 1, juego 2).

➤ El juego de *«Cazar las Aves»*, Es uno de los juegos funcionales que cumple un objetivo especial y necesita paciencia, precaución, conocimiento sobre los

movimientos y los comportamientos de los distintos tipos de aves, en la mayoría de los casos el instrumento del juego se fabrica manualmente por el mismo niño. A través de las experiencias de la investigadora podemos decir que el niño en la aldea se mueve en los campos entre los árboles para cazar los pajaritos y a veces sube sobre las copas de los árboles para coger los pájaros pequeños de sus nidos. Podemos clasificar este juego como un juego lúdico y serio al mismo tiempo, además de que el niño imita en esta etapa a los adultos en el estilo de vivir y por eso podemos considerar al juego como un juego de rol también. (Véase anexo 1, juego 6).

➤ En cuanto al juego de *«Los Contrabandista»* podemos clasificarlo como un juego motor y de carrera y al mismo tiempo, competitivo, y que tiene ciertas reglas, el juego depende de la presencia de dos equipos, cada cual tiene como objetivo superar al otro y ganar, a través de la aplicación a los niños de esta edad de estos tipos de juegos concluimos que el espíritu del equipo, el deseo en ganar y el juego colectivo son cosas que le interesan al niño en esta etapa. (Véase anexo 1, juego 19).

A partir de 14 años encontramos los juegos:

➤ El juego de la *«Tira o Lira -pitillo»*, Es uno de los juegos motores de lanzamiento con reglas complicadas. (Véase anexo 1, juego 11).

➤ Tenemos también el juego de *«La Sisaa»*, al regresar al anexo № 1, podemos concluir que es un juego intelectual muy parecido a los juegos de mesa que se practican hoy en día, depende de la atención, concentración, y a la rapidez de reacción, no puede ser practicado por niños menores de 14 años. (Véase anexo 1, juego 21).

Hemos observado que *el juego del «Sisaa» todavía se practica mucho especialmente los ancianos para cubrir su tiempo de ocio. Esto se puede observar claramente en las zonas más populares de la ciudad de Trípoli como Abu Salim, Drebi, Fernag y El-Hadba etc.* (Testimonio propia de la investigadora, 2009).

➤ En cuanto al juego de «*Las Espadas*», podemos clasificarlo como un juego creativo, no tiene reglas complicadas y puede ser jugado individual y colectivamente, el juego depende de la fabricación manual del material del juego que es la espada, los niños menores de 14 años no pueden fabricar este juguete y el requisito previo del juego es la presencia del utensilio, ya que en su ausencia el jugador pierde su turno. (Véase anexo 1, juego 22).

Nota: *Estas espadas se rompen fácilmente debido la naturaleza del plomo y no dañan el único peligro es en utilizar el fuego por eso se recomienda para los chavales de 14 años y adelante.*

➤ El juego de «*El Salto de el Garred*», el juego puede ser clasificado como un juego motor de saltos con reglas, dependiendo de la concentración y rapidez al correr, el material fundamental del juego se forma de las materias locales y es uno de los juegos más antiguos que todavía se practican frecuentemente hoy en día. (Véase anexo 1, juego 27).

➤ De entre las reglas del juego del Roed – Hockey Al-Mansury, (1984) y Kremid, (1985) mencionan las siguientes:

- la pelota no puede ser golpeada sino con la parte delantera del palo.
- el palo no puede ser alzado sobre el nivel de los hombros del jugador ya sea antes o después de meterle a la pelota.
- no se permite tocar la pelota o meterla con cualquier parte del cuerpo, sin embargo el juego continúa si la pelota le toca al árbitro.
- cuando la pelota sale de la línea lateral del terreno se da un tiro libre al equipo contrario del mismo punto del cual salió la pelota, y si este punto cayó en la zona de seguridad del otro equipo, entonces se puede tirar la pelota directamente a la portería, y cuando la pelota traspasa la línea de la portería, se le concede al equipo contrario un tiro libre desde un punto opuesto sobre la línea de seguridad y en caso de que la pelota sea sacada

con el palo de un jugador delantero, siendo este un defensor y la saca de adentro del área de seguridad, se juega la pelota como juego de esquina.

De entre los aspectos que pueden ser observados en los juegos de los niños varones es que no los acompaña ninguna canción, ya que la observadora no encontró ningún juego acompañado por una canción con la excepción de las canciones en las cuales se llama a jugar, y las cuales no se relatan a un juego específico sino que preceden cualquier juego que se va a jugar.

4.7. LOS JUEGOS DE NIÑAS

Las niñas tienen juegos especiales en los cuales no participan los niños, en esos tiempos era muy vergonzoso que el niño participara en los juegos de las niñas, especialmente en aquellos que hacían alusión a su feminidad y se relacionaban con las tareas y roles atribuidos a las niñas, así como los que estaban relacionados con la maternidad, el maquillaje, la decoración y la vida de las mujeres. También era muy raro que las niñas le permitieran a los niños a jugar con ellas excepto en el caso de que el niño fuera más pequeñito que ellas, o fuera el hermano de una de ellas, o ella sea la responsable de cuidarlo, y entonces se convierte este niño en parte del juego y obtiene un rol que está en acuerdo con su sexo y edad y en el contexto del juego. (Testimonio propia)

“En el caso de que un niño grande juegue con las niñas, entonces todos se mofaban de él por eso, y lo llamaban el hermano de sus hermanas, o niña, o lo llamaban con un nombre femenino parecido a su nombre para humillarlo”. (Testimonio recogido de Mariem Ali, 76 años, 15 diciembre 2009). En general, “...La cultura árabe está de acuerdo con este tipo de comportamiento”. (Ayuob, 1984, p. 22).

Como señala Sukayna, (2005) La mayoría de los juguetes de las niñas son fabricados manualmente por ellas mismas y son creaciones de su imaginación. Los

juegos más usuales son las muñecas hechas de un pedazo de madera cubierto con telas, y que llevan puestas ropas relacionadas con el carácter de cada juego.

El autor libio Gashat, (1977) indica que:

Las niñas representan también con las muñecas los diferentes aspectos de la vida diaria y los acontecimientos sociales. El juego de muñecas más famoso es el de las casas, donde se unen las niñas y practican la vida cotidiana de las casas. En este juego se percibe también cómo la mayoría de las canciones de las niñas llevan entre sus letras anhelos de casamiento y estabilidad, hecho que refleja la propia estructura social de la comunidad. (p.52)

En el principio de este capítulo hemos indicado que para responder nuestros fundamentales interrogantes y llegar a nuestros objetivos hemos seguido la estrategia que fue previamente mencionada, hemos empezado con los juegos de los varones y en esta parte presentamos y analizamos los juegos de las niñas. Como podemos observar en la tabla 6 las edades en los cuales surgen estos tipos de juegos es comprendida entre 5 y 9 años, el número total de juegos 15 juego

Tabla 6: Distribución por edades de los juegos para niñas practicados en el pasado

Nombre del Juego	Edad de practicarlo en años
La Cuerda	6
Prella o La Sultana	9
El Perdido Perdido	6
El Jotta	6
Siete Chicas	6
La Vid	9
Pañuelo Volador	5
Rayuela	8
Mama quiero dormir	7
Casitas de Muñecas	5
La Novia	6
La Goma	6
El Salto	9
Cinco Piedras	9
Wahh Wahh (el Águila)	8

A partir de años los juegos de:

➤ «*Casitas de Muñecas*» este tipo de juego lo consideramos como un juego imaginario o de representación de papeles o socio-dramáticos, en el cual las niñas representan los roles de mujeres adultas que ven en el entorno social que las rodea como por ejemplo el rol de la madre, la tía, y las vecinas, además de que las niñas transforman los materiales simples del medio ambiente con la ayuda de su imaginación a otros objetos para compensar la ausencia de estos, en este juego la pieza de madera se transforma en

una muñeca fabricada manualmente, luego y al mismo tiempo esta muñeca representa el rol del niño pequeño, mientras que la roca se transforma en los muebles de la casa como las camas, sillas y las mesas, todo es posible y aceptable en esta actividad lúdica. (Véase anexo 1, juego 39).

➤ En cuanto al juego del «*Pañuelo Volador*» a través de verificar y analizar la manera de practicarlo, observamos que es un juego motor de carreras con reglas simples fácil de practicar, y no complicadas, el juego depende de formar un círculo, la canción del juego es esencial ya que no se puede jugar sin cantarla. A través de las observaciones directas de la investigadora sobre los juegos de la etapa preescolar (de 5 a 6 años) podemos decir que las niñas llevan a cabo este juego aunque sea de una manera algo diferente pero la idea y la base del juego son las mismas. (Véase anexo 1, juego 36).

A partir de 6 años los juegos de:

➤ El juego de «*La Cuerda*» este juego de acción coordinada, se clasifica como un juego motor de reglas simples en cual sabe la jugadora cuando comienza su turno y cuando termina, el juego es fácil de comprender, puede ser jugado colectivamente con un pequeño número de jugadores, y se puede jugar también individualmente, cada jugadora toma su cuerda y salta de un lugar al otro, la investigadora ha observado que en el caso del juego colectivo los movimientos y el salto se llevan a cabo en el mismo lugar dedicado para el juego mientras que al jugar individualmente la jugadora tiene la libertad de moverse entre distintos lugares durante sus saltos. (Véase anexo 1, juego 30).



Figura 5: En este retrato el pintor libio Auad Ubida nos presenta el juego de la Cuerda.

➤ El juego del «Jotta» y el juego del «Perdido perdido», al verificar la manera en la que se aplican estos dos juegos nos damos cuenta de que son juegos binarios, tranquilos y donde se requiere de adivinar, que no tienen reglas complicadas, y es fácil de aplicar. Sus utensilios se derivan de las materias del medio ambiente. (Véase anexo 1, juego 32- 33).



Figura 6: El juego del Jotta.

➤ El juego de «Siete Chicas», podemos clasificarlo entre los juegos de dramatización o de representación de papeles, en los cuales cada jugadora representa el rol de una personalidad en particular, como por ejemplo la madre, las hijas, y la bestia, el juego depende del movimiento y de la canción, el rol de la madre es binario y en el cual surge la interacción verbal, las jugadoras necesitan ser rápidas al correr y al escaparse de la jugadora que representa el rol de la bestia. (Véase anexo 1, juego 34).

➤ El juego de «*La Novia*» al observar cómo se desarrolla concluimos que es uno de los juegos dramáticos colectivos, es una actividad lúdica que no tienen reglas complicadas, una de las participantes en el juego toma el rol de la novia cual es llevada en brazos de sus compañeras de un lugar a otro. (Véase anexo 1, juego 40).

➤ El juego de «*La Goma*», se clasifica como un juego motor y de salto, depende de la concentración al saltar, el grupo que juega es muy pequeño, y las reglas son fáciles de comprender. (Véase anexo 1, juego 41).

A partir de 7 años los juegos de:

➤ «*Mama quiero Dormir*», según la manera en la que se juega y según sus reglas podemos clasificarlo como un juego dramático y colectivo, las participantes dividen los roles entre ellas, una toma el rol de la hija y las otras toman el rol de la madre, formar un círculo y la canción son algo esencial, ya que el juego no se puede llevar a cabo sin cantarla o sin formar el círculo. A través de las observaciones de la investigadora sobre los juegos de la etapa de educación primaria notamos que las niñas a partir de 7 años pueden formar un círculo grande entre ellas, pueden participar en este círculo hasta 15 jugadoras, a veces el juego comienza con un círculo pequeño y luego crece con la entrada de otras jugadoras. (Véase anexo 1, juego 38).

A partir de 8 años encontramos los siguientes juegos:

➤ El juego de «*La Rayuela*», se clasifica como un juego motor de salto con reglas que son fáciles de aplicar, el juego se puede realizar de manera individual o colectivamente, en el caso del juego colectivo el grupo de jugadores tiene que ser pequeño, el utensilio del juego se forma de las materias del medio ambiente que pueden ser una piedra, un pedazo de madera o cualquier otra cosa del tamaño de la palma de la mano. (Véase anexo 1, juego 37).

➤ El juego del «*Wahh Wahh o el Aguila*», es una actividad lúdica colectiva que depende de la acción y de la canción la cual se considera como esencial para poder relatar entre el movimiento y la el ritmo de canción. (Véase anexo 1, juego 44).

A partir de 9 años los juegos de:

➤ El juego de «*La Vid*» como pueden verse en el anexo 1, es un juego motor de reglas y de contacto físico, se juega de manera binaria, su canción es esencial, el juego consiste simplemente de rodar sobre sí mismos, depende de mantener el equilibrio, no hay ganadores ni tampoco perdedores, el objetivo de este juego es el placer en sí mismo, además de que no necesita ningún material. (Véase juego 35).

➤ En cuanto al juego de «*Prella Prella o la Sultana*» podemos clasificarlo como un juego socio-dramático colectivo, y de contacto físico, ya que las jugadoras representan los roles de las personalidades de la madre, las hijas y la sultana, la canción es esencial y el juego no puede ser aplicado sin el ritmo de la canción. (Véase anexo 1, juego 31).

➤ El juego de «*El Salto*» al revisar como se aplica este juego concluimos que es un juego motor de salto con reglas simples, depende de formar un pequeño grupo de tres jugadoras, cada jugadora sabe desde el principio cuando comienza y termina su turno. (Véase anexo 1, juego 42).



Figura 7: El juego del Salto.

➤ El juego de «Cinco Piedras o las Chinas», es un juego de coordinación manual, que depende de la exactitud y control de los movimientos de las manos y la concentración, es un juego reglado. (Véase anexo 1, juego 43).

El juego de «cinco piedras» ha sido muy famoso en el entorno de las niñas Libias yo personalmente lo he jugado mucho en mi infancia y desde hace 30 años, pero con el paso del tiempo desapareció y no es practicado actualmente, por ejemplo, mis hijas no lo han practicado nunca, pero sin embargo lo conocen porque han escuchado hablar de él. (Testimonio propio).

4.8. LOS JUEGOS DE AMBOS GENEROS

A través de la tabla 7 podemos concluir que el número de juegos de ambos sexos recopilados por la investigadora fueron 16 juegos, las edades de los participantes de cada tipo de estos juegos es comprendidos entre 3 a 10 años

Tabla 7: Distribución de los juegos ambos géneros por edades

Nombre del Juego	Edad de practicarlo en años
La Madre y el Lobo	6
Gobernador y el Verdugo	10
Pelota de Calcetines	6
Siete Piedras	9
¿Quién entro al Mercado hoy?	10
La Paloma	3

¿Qué hay arriba de ti?	9
El Teléfono	4
Gallina Ciega	6
Escondite	4
Donde está la Casa de Abusadia	6
Hgell Mgell	3
Composición Imaginaria	5
La Viejita de la Siesta	6
Agarrar la Cuerda (Tiro de Soga)	6
Los Nudos	9

De acuerdo con la tabla mencionada anteriormente los juegos que aparecen en la edad de 3 años son:

➤ El juego de «*La Paloma*», es una actividad lúdica con reglas muy simples, el objetivo de este juego es el placer en sí mismo, ni competencia, ni ganar ni tampoco perder, el juego depende de los movimientos de las manos y de la canción que los acompaña. A través de las experiencias personales de la investigadora este juego es apropiado incluso para bebés menores de 3 años, o sea hasta antes de adquirir el lenguaje, porque el niño solo tiene que imitar a los otros en la posición de las manos y no es necesario que repita la canción sino que disfrute el juego con los otros, se ría con ellos y se alegre al encontrarse entre los demás, en general este juego se juega frecuentemente por los hermanos en las casas con la participación de los padres también. Es uno de los juegos que no han desaparecido y se llevan a cabo hasta hoy en día, los hermanos pequeños lo aprenden de sus hermanos mayores y así sucesivamente. El juego se juega

entre las distintas edades cuando los hijos de los familiares se encuentran en las visitas y en las ocasiones sociales. (Véase anexo 1, juego 50).



Figura 8: El juego de la Paloma.

➤ El juego de «*Hgell y Mgell*», podemos clasificarlo entre los juegos manuales simples, la base del juego depende del intercambio de palabras y el juego termina con hacerle cosquillas al niño pequeño para que se ría y se entretenga, debido a esto consideramos a este juego como un juego adecuado para esta edad, nuestra determinación de la edad de tres años como inicio para este juego no significa que el niño de esta edad es el que lo juega sino que significa que este juego se practica con el niño a partir de esta edad. (Véase anexo 1, juego 56).

A partir de 4 años encontramos los siguientes juegos:

➤ El juego del «Escondite» se clasifica entre los juegos motores de carrera y persecución con reglas simples y que son disfrutados por los niños ya sea individual o colectivamente. Según las experiencias personales de la investigadora podemos concluir que los pequeños menores de 4 años también lo practican individualmente durante su juego libre y espontáneo, ya que se esconden atrás de las sillas, mesas y se tapan las caras con la sabana de su cama o parándose atrás de la cortina del cuarto, en este caso el juego es muy simple, mientras que al jugar colectivamente y en edades más avanzadas encontramos ciertas reglas que organizan el turno de los jugadores y la manera en la cual camina el juego. (Véase anexo 1, juego 54).

Es parecido a otro juego que lo practican los niños Libios actualmente, además del escondite, en los patios escolares durante el recreo; que se llama "Agárrame y Agarro contigo", en los cuales algunas veces, solo dos jugadores participan entre ellos se esconde uno y el otro empieza buscarlo. (Testimonio propia).

➤ El juego del «Teléfono» puede ser clasificado como un juego creativo, colectivo y fácil de jugar, que no tiene reglas complicadas y no lleva ninguna competencia, además podemos considerarlo entre los juegos de ficción o simbólicos en los cuales usa el niño algo específico para simbolizar a otra cosa que no existe en la situación del juego, el juego depende a la presencia del utensilio correspondiente. A través de nuestras experiencias personales podemos añadir que el niño con la edad de cuatro años no puede fabricarlo solo pero como este se encuentra al alcance de su mano puede usarlo y jugar con él a través de imitar a los otros, por lo general los niños de 9 años y mas son los que preparan el juguete y en otras ocasiones lo hacen con la ayuda de sus padres, de sus hermanos mayores o ayudándose entre ellos. (Véase anexo 1, juego 52).

Hasta finales de los años setenta existe este juguete, por ejemplo en mi caso, cuando era pequeña jugaba este juego con los teléfonos que hacían mis hermanos con latas de leche, y actualmente, según mis hijos y mis sobrinos; los niños juegan con los juegos que lleva el teléfono móvil. (Testimonio propio).

A partir de 5 años de edad encontramos el juego:

➤ El juego de «*La Composición Imaginaria*» este juego es un juego imaginario, simbólico, y de construcción al mismo tiempo, porque el niño usa cosas de las materias del medio ambiente que lo rodea para simbolizar con ellas a otras cosas presentes en su imaginación, y al mismo tiempo consideramos al juego de construcción porque el niño forma cosas de estas materias, nosotros asemejamos este juego al juego

del puzzle o de cúbicos que está ahora en nuestros tiempo. Se juega individualmente y también en la presencia del grupo. (Véase anexo 1, juego 57).

A partir de la edad de 6 años encontramos los juegos de:

➤ «La madre y el Lobo» es uno de los juegos dramáticos colectivos en los cuales representa el jugador una personalidad específica, también podemos considerar el juego como un juego cooperativo, ya que la madre coopera y se ayuda con sus hijos en contra del lobo. (Véase anexo 1, juego 45).

➤ El juego de «*La Pelota de Calcetines*», se puede clasificar como un juego motor colectivo de carrera, que tiene ciertas reglas, este juego necesita un material para poder ser aplicado correctamente, se fabrica por los mismo jugadores, en cuanto a las reglas del juego se mantienen de acuerdo con la manera o el tipo de juego en el cual se usará el utensilio del juego, por ejemplo, las reglas del futbol son diferentes de las reglas de los otros juegos en los cuales se usa la pelota de calcetines. (Véase anexo 1, juego 47).

➤ El juego de «*La Gallina Ciega*» se clasifica entre los juegos del rol y de persecución en los cuales el niño representa el rol del ciego, sus reglas son simples y fáciles de aplicar y comprender, depende del tacto y el oído, además del desplazamiento por el espacio y de los movimientos giratorios. A través de las observaciones directas de la práctica del juego de los alumnos del primer grado la investigadora observó que es uno de los juegos famosos y queridos, todos los jugadores repiten las palabras de la canción que acompaña al juego con mucha facilidad, y según las observaciones directas de los juegos de la niña Luly (3 años) podemos añadir que Luly lo aplica fácilmente y no encuentra ninguna dificultad en repetir las palabras de la canción y juega el juego sola después de taparse sus ojos con cualquier cosa, y trata de tocar los muebles y las paredes y seguir la voz de sus hermanos, de aquí concluimos que este juego es adecuado para los niños hasta antes de 6 años de edad. (Véase anexo 1, juego 53).

➤ El juego de «*¿Donde está la casa de Abu sadia?*» al analizar la manera en la que se juega este juego podemos clasificarlo como un juego motor colectivo, depende de una canción la cual se considera esencial para él. A través de nuestras observaciones de los juegos de la etapa preescolar y la educación primaria notamos que este juego se lleva a cabo espontáneamente sin preparación previa y no necesita ningún utensilio, ya que una vez que un niño aguanta la espalda de otro se reúnen los demás detrás de ellos y se comienza el juego al mismo tiempo, y así se aumenta la longitud de la fila. (Véase anexo 1, juego 55).

Según la observación propia de la investigadora con sus hijos y sobrinos y los alumnos en el patio del colegio Califa EL-Hagagi en Trípoli- 2009, este juego es muy divertido y fue practicado por los niños hace muchos años y sigue siendo jugado hoy en día en las casas

➤ El juego de «*La Viejita de la Siesta*» puede ser clasificado como un juego motor de simbolismo colectivo, en el cual representa el jugador el rol del vieja participando con los otros, en este juego se pueden reunir niños de distintas edades, el juego necesita ciertos utensilios y ciertas ropas para imitar la personalidad imaginaria, y notamos que el movimiento y la canción son factores esenciales para aplicar el juego correctamente. (Véase anexo 1, juego 58).

➤ El juego de «*Agarra la cuerda o el tiro de la sog*a» es uno de los juegos motores de fuerza y competitivos que dependen del desafío y de la fuerza de los dos equipos, las reglas del juego son fáciles de comprender y aplicar. (Véase anexo 1, juego 59).

A partir de la edad de 9 años encontramos los juegos:

➤ El juego de «*Siete Piedras*»), se considera como un juego motor, colectivo y competitivo que tiene ciertas reglas, en este juego se muestra el espíritu del equipo, el juego requiere rapidez de reacción, atención, y respetar las reglas. (Véase anexo 1, juego 48).

➤ El juego de « *¿qué hay arriba de ti?* », lo consideramos como un juego motor no competitivo, binario y lúdico al mismo tiempo, no hay ganadores ni perdedores, el objetivo es simplemente disfrutar del juego, es fácil de aplicar, la única condición es la igualdad en los tamaños de los jugadores ya que el juego depende de la fuerza física y de mantener el equilibrio. Con base a las observaciones de la investigadora, de la fase de educación primaria en las escuelas expongo que este juego no es muy adecuado para los alumnos de 6 a 7 años porque no pueden mantener su equilibrio con el peso del cuerpo del jugador, por eso nos parece que es uno de los juegos adecuados para las edades de 9 años y más. (Véase anexo 1, juego 51).

➤ El juego de « *Los Nudos* », se puede considerar como uno de los juegos de coordinación visomotriz (la coordinación ojo-mano), depende de la atención, la habilidad de formar y imaginarse, se puede jugar individualmente o con la participación de un compañero. (Véase anexo 1, juego 60).

A partir de 10 años encontramos los siguientes juegos:

➤ El juego del « *Gobernador y el Verdugo* », al verificar este juego y como se desarrolla, concluimos que es uno de los juegos que dependen de la adivinación y a la suerte, tiene ciertas reglas que requieren resistencia, paciencia y cumplir con las condiciones, desde este punto vemos que este juego no es adecuado para las edades menores de 8 años, debido a la existencia del castigo y para que no ocurran los conflictos y los problemas. (Véase anexo 1, juego 46).

➤ El juego de « *¿Quién entró al mercado hoy?* », concluimos que es un juego lingüístico de expresión verbal que requiere atención, concentración y la adquisición del lenguaje porque el juego depende a la interacción y al intercambio verbal, por eso vemos que el juego no es adecuado para las edades más pequeñas las cuales no dominan el lenguaje y el conocimiento de contar y los tipos de productos alimenticios. La

práctica de los niños de 10 años y más de estos tipos de juegos representa una evidencia a la presencia de estas habilidades en sí mismos en esta edad. (Véase anexo 1, juego 49).

4.9. LOS JUEGOS DE EVENTOS Y OCASIONES

En aquellos tiempos habían juegos y canciones que practicaban los niños en ciertas estaciones, como en la sequía (la falta de lluvia) los niños practican el Juego de UmIk tanpo² (Véase anexo 1 juego. 61).

Tal como señalo Ayuob (1984) en su libro publicado en Kuwait, que este juego se extendería por todo el mundo árabe, ya que tiene que ver con la cultura de la sociedad y sus creencias. Asemlan, (p. 88) indica que: «En Arabia Saudita se llama la madre de la lluvia y en Kuwait las chicas dibujan la figura de una chica con el traje típico o cosen a una muñeca le ponen joyería, luego la colocan en lo alto de un palo y salen a la calle cantando una canción llamando a la lluvia». Enham (p.56) añade que: «...cuando llueve los niños salen a la calle y juegan en los charcos de agua y cantan una canción especial celebrando la caída de la lluvia». Al-Basha (1986, p.80) señala que: «Los niños en Palestina tienen la misma costumbre pero le añaden un aire de su propio entorno así que cuando cantan, la idea de la liberación de Palestina tiene un gran rol en las letras de la canción».



Figura 9: La muñeca (Madre de la lluvia) que fabrican las niñas para jugar.

² UmIk tanpo es una palabra Griega significa el Dios de la lluvia.

También en el evento de Ashuraa³, había un juego que se llamaba El Juego de Cheychbany, (Véase anexo 1 juego 62), la autora Sukayna indica en su libro sobre los juegos de los niños libios que la palabra Cheychbany « es una palabra italiana que significa pan y garbanzos» (2005, p.18).

Según las observaciones personales de la investigadora este juego sigue siendo jugado hasta hoy, pero no con la misma frecuencia, y una de las costumbres de la gente en este evento es comer los frijoles y los garbanzos cocidos.

Chalabi, (1986) señala que:

En el caso de que alguien no de algo a los niños participantes, cantan una canción en la cual se ríen de esta persona, y normalmente, la mayoría de las casas que se tocan sus puertas son de los niños que participan en el juego, y por eso los niños participantes en el juego tienen mucho cuidado de que sus madres brinden a los niños lo que pidan para que no se ríen de ellos y los llamen como hijos de la tacaña. A los niños a veces se sientan para decidir que puerta tocar, y evitan aquellas casas en las que los parientes se caracterizan de ser nerviosos, en este juego participan solo niños varones (p. 39).

El juego de la "Cheychbany" era un juego muy jugado por parte de los chicos en todas las partes del país. Actualmente en los festivales de las comunidades de Libia que lo publican a través de los medios de comunicación como el canal TV público, presentan el personaje de este juego como pirámide del folklore Libio.

³ Un evento religioso de los musulmanes.



Figura 10: El personaje de "Cheychbany" en un festival tradicional.

Tabla 8: Distribución de los juegos de eventos y ocasiones por edades

Nombre del Juego	Edad de practicarlo en años
UmIk tampo	7
Cheychbany	14

➤ El juego de «*UmIk tampo*» como podemos ver a través de la tabla № 8 que se practica a partir de 7 años de edad, puede ser clasificado como un juego de rol o socio-dramático, en el cual una de las participantes representa el rol de la mujer vieja, este juego se practica de manera colectiva, sus reglas son simples, no hay competencia ni ganador ni perdedor. Según la experiencia de la investigadora el juego es practicado por las niñas, sin embargo pueden participar niños menores con sus hermanas. (Véase anexo 1, juego 61).

➤ El juego de «*Cheychbany*» este juego se practica a partir de 14 años de edad, y entra también en la categoría de los juegos socio-dramáticos lúdicos, en la que uno de los jugadores representa el rol del Cheychbany y lo siguen el resto de los participantes mientras bailan y cantan una canción especial del evento religioso, el juego

no es competitivo y sus reglas son simples. Solo lo practican varones. A través de la experiencia de la investigadora podemos añadir que este juego se puede jugar , una sola vez en el año, y en cuanto a la edad de los jugadores hoy en día lo practican niños varones menores de 14 años excepto menores de 6 años, esto se debe, en mi opinión, a que el juego se practica por la noche, en el pasado no todas las familias les permitían a sus hijos a que salieran de noche debido a la falta de luz en las calles, pero ahora esto ha cambiado mucho debido a las mejoras en los servicios , y podemos encontrar niños jugando en la calle delante de sus hogares hasta horas tardes de la noche especialmente en el verano. (Véase anexo 1, juego 62).

4.10. LOS JUEGOS DE LA MADRE Y EL HIJO EN LA PRIMERA INFANCIA

La madre en Libia pasa la mayor parte de su tiempo con su hijo especialmente en los primeros años de su edad. Existe en la tradición y la cultura de Libia y especialmente aquella heredada de las abuelas, muchas costumbres y canciones en las cuales acaricia la madre a su hijo, juega y baila con él, y le canta para alegrarle el corazón, de esta manera el hijo mantiene un apego muy fuerte a su madre debido a la ternura y sentimiento. (Chalabi, 1986).

En esta misma dirección Al Muzughi (1983) señaló que: «La madre es la responsable de educarlo y darle las primeras lecciones de la vida y proveerle de la herencia del grupo y sembrar e infundir los principios y valores sociales. De esta manera el niño crece dentro del espíritu de la comunidad, entendiendo sus costumbres y tradiciones» (p.120).

Así pues Gadir Buh (2004) indicó que entre los juegos más famosos de la madre y su hijo se encuentra el juego de «Tarbijj»⁴ (Véase anexo 1, Juego 63) el cual es el arte de jugar con el niño para hacerle reír, y ponerle contento, se le cantan versos especiales según el sexo del hijo, y haciendo algunos movimientos rítmicos que son disfrutados por el niño.

⁴ La palabra Tarbijj significa hacer pailar el niño.



Figura 11: El juego de Tarbijj. (El Juego con los bebés)

Otro de los juegos famosos, también en la primera infancia en Libia, es el juego de «Dubaj»⁵ (Véase anexo 1, Juego 64).

El autor libio Gashat, (1977, p.56) señala que « Es un juego deseado frecuentemente por los niños, se basa en la repetición, que gusta mucho a los niños en sus primeros años, la madre lo practica con su hijo para enseñarle las relaciones entre las cosas que están a su alrededor, no necesita ningún instrumento o lugar en particular».

Algunos autores árabes señalaron que las madres árabes comparten esta costumbre o juego y la única diferencia son las letras de la canción, Edlechi dice que: «...la madre en Irak utiliza este juego para enseñar a su hijo los miembros de su familia ». (p.115), así mismo Etatur, indica que: «...En los Emiratos se utiliza para enseñar los nombres y apellidos de los parientes y en Marruecos el movimiento de los dedos representa los pasos de la compra y cocimiento de los huevos » (p. 225). Por su parte Zahki (1998) añade que: «... en Yemen se usa para enseñar a los niños como lactar a las vacas» (p. 20).

⁵la palabra Dubaj no tiene ningún sentido, pero se usa para mantener el ritmo de la canción.

Tabla 9: Distribución de los juegos de la primera infancia por las edades

Nombre del Juego	Edad de practicarlo
Tarbijj	A partir de 6 meses
Dubaj	A partir de 6 meses

- Según la tabla 9, a partir de 6 meses encontramos el juego de «Trabijj», este juego se lleva a cabo por la madre biológica o la madre cuidadora, así que juega con el bebe y lo hace bailar, es un juego lúdico, entretenido y querido por los bebes de esta edad, y una vez que el niño crezca y llegue a la etapa del autonomía y la independencia de su madre ya no practica este juego, porque los intereses del niño se desarrollan y cambian, lo cual significa que la edad de este juego es corta y no continúa después del crecimiento del niño. (Véase anexo 1, juego 63).
- En cuanto al juego del «Dubaj» se trata de una actividad lúdica-didáctica, continúa hasta que el niño llegue a la edad de 6 años, que tiene como objetivo enseñarle al niño algunos términos lingüísticos. (Véase anexo 1, juego 64).



Figura 12: El juego del Dubaj.

CONCLUSIONES

Con la información obtenida y expuesta en este capítulo hemos querido responder a la pregunta sobre ¿qué juegos practicaban niños y niñas libios en el pasado?

Los juegos infantiles en Libia son numerosos, diversos, y comprensivos, ya que pueden ser individuales, colectivos, libres espontáneos, simbólicos o representativos, motores y creativos. Algunos de ellos dependen de la existencia de los materiales, otros dependen a la imaginación y el movimiento porque sus propios materiales son simbólicos, y también hay aquellos juegos que se juegan en los patios espaciosos en las casas y en los patios pequeños. Además vemos que existen juegos de niños, niñas, mixtos y de eventos y ocasionales sociales y religiosas.

Comprobamos, además:

- La presencia de una relación fuerte entre lo que es llevado a cabo por los niños de ambos sexos y la cultura, el arte, las costumbres y las tradiciones sociales, las creencias religiosas, las circunstancias, las reglas políticas gobernantes, el medio ambiente, la historia y la geografía.
- El juego representa una parte indivisible de la vida de los pueblos árabes en general, y el pueblo libio en especial, y representa uno de los métodos educativos adaptados al desarrollo infantil.
- La similitud de los juegos populares entre los diferentes países del mundo árabe.
- La presencia de algunas diferencias entre los juegos de los niños y los juegos de las niñas, ya que los juegos de los niños dependen en general de la fuerza y de la aspereza. Además comprobamos que no son acompañados por canciones, mientras que los juegos de las niñas dependen de movimientos lindos y significantes, además de las canciones, y cargan en su significación ciertos cuentos.

- Estos juegos cargan indicaciones y beneficios educativos que ayudan en el crecimiento del individuo de todos los aspectos: cognitivos, fisiológicos, sensorios motores, sociales y psicológico.

CAPÍTULO IV:
LOS JUEGOS INFANTILES EN LOS CENTROS EDUCATIVOS
LIBIOS EN LA ACTUALIDAD

CAPÍTULO IV

1. EL SISTEMA EDUCATIVO EN LIBIA

Nivel 1 La Educación infantil (Etapa preescolar, no obligatoria)

Esta etapa comprende dos ciclos. El primer ciclo se extiende hasta los tres años, y el segundo, desde los tres hasta los seis años de edad. Libia adopta el método de educación preescolar, ya que ha publicado muchas leyes que organizan las escuelas infantiles, y la última de estas leyes fue la resolución de la Comité Popular General número 250 del año 2007 sobre la organización de La educación infantil. El artículo 2 de la resolución mencionada dictó que las escuelas de esta etapa, son instituciones educativas sociales, y que tratan a través del plan de estudios y las actividades a conseguir objetivos docentes, sociales, y de comportamiento, de entre estos objetivos mencionamos los siguientes:

- El desarrollo de la percepción del niño y de sus capacidades mentales.
- La crianza de los niños de acuerdo con los ideales y los valores y tendencias sociales legítimas.
- Cuidar la salud del niño y darle la oportunidad para garantizar la seguridad de su crecimiento físico.
- Preparar el niño para conocer el medio ambiente.
- El interés en el desarrollo de las habilidades mentales y de conocimiento del niño.
- El desarrollo de la curiosidad, la percepción y el conocimiento del niño.
- Acostumbrar el niño a la pronunciación correcta y la habilidad de comunicarse y usar la lengua árabe de una manera correcta para expresar sus necesidades diarias y sus sentimientos y emociones.
- El interés en la buena educación física del niño, y permitirle practicar los diferentes juegos y ejercicio en lugares apropiados desde el punto de vista de la salud.
- El empleo de los métodos lúdicos en el desarrollo de las habilidades físicas, mentales, éticas, y sociales del niño.

Nivel 2: La Educación General Básica.

Es parte del sistema Educativo en Libia y comprende las edades desde los 6 a 15 años, en total nueve cursos académicos. Los niños y niñas se incorporarán obligatoriamente al primer curso en el año natural en el que cumplan seis años. Es una enseñanza gratuita. Su finalidad es promover la socialización de los alumnos y alumnas, favorecer su incorporación a la cultura y contribuir a la progresiva autonomía de acción en su medio.

Nivel 3: Educación secundaria.

Nivel 4 Educación universitaria.

2. LOS JUEGOS INFANTILES EN LAS ESCUELAS PREESCOLARES

A través de la utilización de la técnica de observación directa hemos podido localizar muy buena y rica información sobre los juegos de los niños y niñas de esta etapa en las escuelas Iqraa, y Al-Ándalus.- Como hemos señalado en el capítulo Nº II sobre la metodología utilizada en esta presente tesis, la investigadora estuvo presente con los niños dentro de la sala de las actividades, en la clase de educación física y durante el recreo escolar, cuya duración es de media hora. Y para apoyar las observaciones registradas en el diario de campo la investigadora usó la cámara de vídeo para grabar los comportamientos, acciones y expresiones de los niños durante sus juegos y actividades en sus contextos naturales y habituales, según los datos que nos ofreció la tabla Nº 3 el número total de sujetos es 521, de ellos 241 varones representando un porcentaje de (46.25%), y 280 son mujeres con un porcentaje de (53.74%) distribuidos entre 3 a 6 años durante el año escolar 2009-2010, desde principios de diciembre hasta finales de abril (Nota: según el sistema educativo en Libia los colegios terminan de trabajar el final del mes de abril). En este capítulo vamos a presentar y analizar los tipos de juego practicados por ambos géneros, primero de 3 a 4 años de edad, segundo de 4 a 6 años, y tercero los juegos de los niños y niñas en las escuelas de primaria.

2.1. LOS JUEGOS DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS

Algunos niños, a pesar de traspasar el período sensorio motor, todavía les gustan jugar solos, algunos ratos no participan con los otros en el juego y no se intercambian verbalmente con sus compañeros de asiento, sus juegos se caracterizan por estar quietos, sin embargo parece que los disfrutan. Ya que en el caso del niño que está jugando con la rueda, no tiene un carro completo sino que tiene una parte de este carro nada más y a pesar de esto consideró esta parte como un juguete completo, su manera de jugar es singular y imaginaria, imita el sonido del carro que está grabado en su memoria lo cual significa que el niño en esta etapa y a través del juego disfruta ya sea con juguetes o sin ellos. (Véase anexo 2: A, Obs. 1). Este mismo punto lo hemos notado en los juegos de la niña Luly de tres años de edad que estuvimos observando durante un año; ella también satisface del juego con o sin juguetes por que el ausente con su imaginación se hace presente.

Al fijarnos en el niño que está jugando con el animal en la observación 14, podemos ver como lo mueve, le habla y se relaciona con él; como si estuviera vivo y entendiera lo que le está diciendo. Este tipo de juego es el juego simbólico individual.



Figura 13: Un niño de 3 años juega con un animal.

En cuanto al niño que hizo de la rueda pequeña su compañero de juego en la observación № 9, se nota que realizó habilidades manuales perfectas ya que alzó su mano y la dejó descansar sobre las puntillas de sus dedos que estaban sobre la mesa, luego soltó la rueda sobre el extremo superior de su mano para que se deslizara y rodara sobre esta

mano inclinada hacia abajo, esto indica que el niño comprende; que la inclinación de la mano aumenta la velocidad de la rueda al rodar y además que el niño uso su pensamiento durante el juego.

Creemos que las diferencias individuales en el crecimiento y en las características personales, afectan el comportamiento del niño y el tipo de juego que practica, así que mientras encontramos que un niño de tres años de edad es sociable y le gusta jugar con los otros, así mismo encontramos a otro niño de la misma edad, que prefiere a veces jugar solo, lo cual indica que el desarrollo de los niños y sus entradas en las sucesivas etapas de crecimiento no es igual para todos.

El juego de algunos niños se caracteriza por ser juego paralelo, lo cual significa que el niño está con sus compañeros en el mismo lugar, incluso en el mismo asiento pero su interacción con ellos es muy limitada ya que juega con juguetes similares a los que están en la mano de su compañero pero no forma con él un escenario común de juego, a veces imita a su compañero en la selección el mismo tipo de juguete o la misma herramienta usada pero sin quedarse en anticipación sobre esto, y no se molestan si uno de ellos le imita al otro como ; pareciera si hubiera un tipo de consideración y comprensión del comportamiento infantil de ambos. No hay dialogo cada uno habla y juega por su cuenta (monólogo colectivo) (Véase anexo 2: A, Obs. 13-18).

Hemos notado que algunos niños se comportan como espectadores durante el juego, ya que les basta observar a sus compañeros; los cuales practican sus actividades lúdicas activamente, mientras ellos solo observan pero disfrutando al mismo tiempo por estar con sus amigos, creo que el comportamiento de observar a pesar de que el niño se ve inactivo en él, tiene algunos beneficios, entre los cuales esta que el niño interactúa verbalmente y aprende a convivir con los otros encontrando placer en la observación. (Véase Obs. 15-19).

Con respecto a la niña en la observación 2 reflejó a través del escenario de su juego imaginario una costumbre de las tradiciones de la sociedad de Libia la cual es tomar el té, la niña estaba representando el movimiento con mucha exactitud ya que cada vez pretendía estar tomando y luego ponía la taza sobre la mesa, y después tomaba de ella de nuevo como si la taza tuviera té de verdad. Esto indica, en mi opinión, la habilidad del niño en esta edad para grabar las escenas reales que ha vivido anteriormente y luego representarlas de nuevo de una manera que corresponde a la realidad. Indica también que el niño obtiene los escenarios, o las ideas de su juego, del mundo real que le rodea, ya que, si no fuera así, ¿por qué no fingió la niña estar tomando el *Roselle* que lo toma el pueblo sudanés o el famoso Regaliz en Egipto?. De esta base y como conclusión de esta y de las otras observaciones podemos decir que el juego simbólico emana del medio físico y social en la que se encuentra inmerso el niño.

Como puede verse, las niñas en la observación 3 participaron en la imaginación y formaron un escenario de juego imaginario simbólico y colectivo, interactuaron entre ellas verbal y socialmente y se intercambiaron las sonrisas y las instrucciones usando algunas frases que habían oído en sus casas con sus madres, representaron un solo rol el cual es el rol de la madre que está preparando la comida; salvo una de ellas que decidió representar el rol de la madre que está cuidando de su hijo. Estas escenas representan modelos de la herencia social obtenido por el niño del entorno sociocultural.

El juego simbólico es el juego más practicado por los niños y niñas de las dos escuelas que están bajo observación ya que diseñan varios y diferentes escenarios de juego, cada uno de acuerdo con su imaginación, y con lo que llevan de experiencias, esos niños pueden transformar las cosas y las situaciones para que sean otras cosa (el juego de como si fuera), las actividades simbólicas de los niños se apoyan sobre sus capacidades a crear los significados en sus mentes y a expresar estos significados a través de los gestos, las expresiones, los movimientos, el lenguaje, la tonificación de voz, usando herramientas o sin ellas, este proceso es la base del crecimiento, el juego simbólico muestra el camino hacia el desarrollo del pensamiento y la abstracción. (Véase anexo 2: A, Obs. 5).

Algunos niños muestran tolerancia y el deseo en ayudar a sus otros compañeros y hacer que el ambiente del juego se vea participativo y cooperativo a pesar de que este tipo de juego no tiene ninguna planificación ni reglas. Creo que los niños en esta edad tienen la habilidad mental que les permite resolver algunos problemas, porque en esta situación, si alguien no hubiera intervenido para empujar el juego no se hubiera movido con todos montados arriba de él, y se hubieran quedado todos sin jugar, además de esto creo que la presencia del niño entre sus compañeros, su interacción con ellos, su movimiento gradual hacia el crecimiento y el desarrollo, y su gradual liberación del egocentrismo causó que algunos se comportaran de esta manera cooperativa social. (Véase anexo 2: A, Obs. 23-25).

El juego con los cubos se considera uno de los juegos preferidos por los niños, ya que hemos notado que este juego entra en los escenarios de sus juegos, algunos de ellos forman columnas y otros forman un cuadrado donde ponen sus animales, las formas y figuras hechas por esos niños son formas simples, lo cual indica que los niños en esta edad no pueden hacer formas con mucha perfección y complejidad, la mayoría de los niños emplearon los cubos para formar lo que ellos querían y para que sus ideas fuesen aceptadas, así que en su mente, estos cubos representan objetos que no están presentes, y esto sugiere claramente que el juego de construcción es un juego que depende a la imaginación y la concepción del jugador ya que si el niño no fuera hábil de imaginarse lo querido, ya estuviera enfrente de él, ausente o grabado en su mente, no hubiera podido formar una forma específica. (Véase anexo 2: A, Obs. 8- 20).



Figura 14: Un niño de cuatro años juega con los cubos.

Los niños en esta etapa no pueden formar un grupo grande de juego por no poder organizarse y guiar el juego, ya que los grupos de juego se caracterizan por ser pequeños, y cada grupo no se forma de más de cuatro niños como máximo, además, que la duración de este grupo es corta ya que se dispersa rápidamente por razones insignificantes y cada uno de los niños se va a formar otro grupo por no poder continuar en una sola actividad por mucho tiempo. (Véase anexo 2: A, Obs. 21).

Se observa que los niños durante el juego interactúan verbalmente mucho y hacen preguntas además de cambiar la pronunciación de la palabra para formar una melodía o ecolalia que la repiten continuamente y se ríen de ella por el placer de hablar, a veces las palabras no tienen sentido mientras que otras veces son derivadas del lenguaje usado en la calle y el lenguaje usado en los programas o las series populares y que son seguidas por la mayoría de las familias, por ejemplo en estas series populares de Libia es frecuente que uno de sus actores repita la misma frase en todos los episodios, esta frase aparece en una parte del juego de lenguaje de los niños. Podemos decir que el *juego de lenguaje* de esos niños es como lo siguiente: una o dos letras forman una melodía específica, palabras que tienen sentido, palabras que no tienen sentido, frases completas tomadas sin ser cambiadas. (Véase anexo 2: A, Obs. 22).

Los niños de ambos géneros durante el juego toleran lo que no toleran en los tiempos normales. Creo que el motivo es el deseo en continuar jugando y no perder al compañero de juego, además de preservar la imagen de sí mismo en frente de sus iguales y demostrar que es capaz de mantener el ritmo con los iguales en sus juegos y que no es menos que ellos. (Véase anexo 2: A, Obs 7).

Podemos descubrir a través de las observaciones 10 y 11 que existe conflicto en sus juegos, y algunas peleas ocurren constantemente entre los niños de ambos géneros por los juguetes. Algunos niños les gustan frustrar el juego de los demás, no pueden respetar los derechos de los otros o pedir permiso cuando necesitan una pieza, parece que no son capaces de entender la igualdad entre compañeros.

Algunos niños y niñas piensan de manera egocéntrica y no respetan los turnos de los compañeros de juego, al parecer, no comprenden el deseo del otro. (Véase anexo 2: A, Obs. 24).

Algunos niños pueden pensar en alternativas si le falta una pieza, imaginan que está presente utilizando cualquier otra cosa. Además hemos notado que el juego imaginario de los niños y niñas que tienen cuatro años de edad, es más ordenado y rico que el juego de los niños que tienen tres años, ya que hay algunas diferencias en la habilidad de usar las cosas y formar un escenario nuevo durante el juego y llamar a las cosas con sus nombres reales, sin embargo las dos categorías participan en algunos puntos, *por ejemplo*, en el juego de cocina cuando la lata de aceite o de leche se cae, los dos se apresuran a limpiar el lugar, a pesar de que la lata está vacía y no tiene ningún líquido y de que el lugar no se ha ensuciado, así que en este punto, los dos piensan de la misma manera. (Véase anexo 2: A, Obs. 12).

Niños y niñas diferencian entre los juguetes que son normalmente usados por un género más que otro, utilizan juguetes estereotipados para cada sexo. A veces un niño juega con las niñas o una niña con los niños, pero parece que prefieren jugar con el mismo género, incluso al sentarse dentro de la sala, cada cual se siente atraído por su género. Además existe una diferencia en la manera de jugar entre ambos géneros, así que los movimientos y comportamientos de los niños varones se caracterizan de ser más duros, mientras que las niñas son más tranquilas. (Véase anexo 2: A, Obs. 4-6).

Niños y niñas dan a los animales y al resto de los objetos características humanas, conciben las cosas como vivas (Animismo infantil). (Véase anexo 2: A, Obs. 16).

Les gusta mucho el mundo de la imaginación, mezclando realidad y fantasía, inventan historias. (Véase anexo 2: A, Obs. 17).

CONCLUSIONES

Respecto a los tipos de juegos de niños y niñas de 3 a 4 años, hemos observado:

- Juegos simbólicos.
 - Juego simbólico solitario, representación imitativa de la realidad, lo practica el niño de forma individual.
 - Juego simbólico paralelo, lo practica al lado de sus pares pero sin interacción.
 - Juego simbólico colectivo no organizado, es decir, hay pequeños grupos que se forman de 3 o 4 niños alrededor de una sola mesa, cada uno actúa a su manera, mientras interactúan entre sí verbalmente. Es un «monólogo colectivo» en el que hablan sobre sus imaginaciones como si fueran reales, sus símbolos son distintos uno al otro, no juegan ordenadamente, o de una manera organizada previamente, tampoco tienen una meta o propósito.
- Juegos de construcción.
- Juegos lingüísticos.
- Juegos motores simples como correr, saltar, deslizar, columpiar y el escondite.
No practican los juegos tradicionales con reglas.

La más evidente conclusión es que estos tipos de juegos los hemos recogido al hablar de los juegos de niños y niñas pequeños libios en el pasado y en los juegos de la niña Luly de tres años de edad, a los que nos referiremos en un capítulo posterior.

Respecto a otros aspectos de esos juegos hemos concluido lo siguiente:

- En los dos colegios bajo observación hemos visto que los niños de esta etapa no practican juegos tradicionales con muchas reglas.
- No juegan de una manera organizada, ya que cada niño juega a su manera.
- Niños y niñas actúan por el simple placer de jugar, sin interesarse por los resultados, o sea no existe intencionalidad.
- No les importa la competición en el juego.

- Mezclan fantasía y realidad.
- Conciben, o tratan, algunos objetos como si fueran vivos (Animismo infantil lúdico).
- Tienen una enorme energía motriz.
- En el caso del juego libre ambos géneros juegan juegos individuales o en grupos pequeños.
- Disfrutan mucho con los juegos lingüísticos.
- Algunos de estos juegos de lenguaje consisten en que una o dos letras forman una melodía específica, palabras que tienen sentido, palabras que no tienen sentido, frases completas tomadas sin ser cambiadas.
- Los niños en esta etapa no pueden formar un grupo grande de juego, por no poder organizarse y guiar el juego.
- Existen conflictos en sus juegos y se producen con frecuencia peleas entre niños de ambos géneros por la posesión de los juguetes.
- No son capaces de entender la igualdad entre compañeros.
- Algunos niños pueden pensar en alternativas si les falta una pieza, o imaginan que está presente utilizando cualquier otra cosa.
- Niños y niñas diferencian entre los juguetes que son normalmente usados por un género más que otro, utilizan juguetes estereotipados para cada sexo.
- A veces un niño juega con las niñas o una niña con los niños, pero la mayoría prefieren jugar con el mismo género.
- Existe una diferencia en la manera de jugar entre ambos géneros, así que los movimientos y comportamientos de los niños varones se caracterizan por ser más duros, mientras que las niñas son más tranquilas.
- Podemos decir que el juego simbólico emana del medio físico y social en el que se encuentra inmerso el niño.
- El juego simbólico es el juego más practicado por los niños y niñas de las dos escuelas que están bajo observación ya que diseñan varios y diferentes escenarios de juego.

2.2. LOS JUEGOS DE LOS NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS

Al observar los juegos de los niños de la etapa preescolar, podemos ver claramente todos los tipos de personalidades, ya que hay niños tímidos que tratan de evitar entrar en conflicto con los iguales y así prefieren estar lejos y seguros, disfrutando al observar el juego de los demás y sus luchas, o participando con ellos de una manera ineficiente a través del dialogo y la risa, también niños seguros de sí mismos y populares que tienen control de la situación entre sus colegas los cuales solicitan su ayuda al haber un problema y a veces se meten por sí mismos para tratar de resolver el mismo , encontramos también niños poco sociables, que prefieren sentarse solos por no participar ni siquiera hablando. (Véase anexo 2: B, Obs. 1-11).

Encontramos también los que desean jugar; pero por causa del conflicto y por no poder tomar su turno en el juego con sus propios esfuerzos recurren a las maestras, otros recurren también a protegerse con el grupo ordinario de juego o con sus amigos o participan por fuerza en el juego. Las habilidades de los niños de esta edad para encontrar las soluciones adecuadas difieren de un niño a otro y se afectan por el factor de experiencia previa y las diferencias individuales en la personalidad.

Esos niños tienen una enorme energía motriz ya que suben por las escaleras para deslizarse por el tobogán con mucha energía y vitalidad, luego vuelven al mismo punto del principio y a veces se dirigen al columpio y cogen su turno, después vuelven al primer juego, se mueven de un juego al otro, a veces es como si estuvieran probando su suerte, ya que si no logran tomar un turno en el tobogán tratan de tomar otro en el columpio.

Algunos niños y niñas toman su turno conjuntamente en el juego, solo que la alianza de los miembros del mismo sexo aparece claramente, a veces los miembros de los dos sexos se pelean por el turno, y en cuanto al patio no hay un lugar especificado para cada cual de ellos sino que todos juegan en él, sin embargo hay muchas aglomeraciones, así que donde se encuentran las niñas, puedes ver un gran número de ellas y lo mismo ocurre con los niños, por ejemplo en cuanto a la rueda puedes encontrar a veces más de

30 niñas sentadas encima, los niños juegan solos y lo mismo lo hacen las niñas espontáneamente sin la intervención de las autoridades de los dos colegios . (Véase anexo 2: B, Obs. 2).



Figuran 15: Aglomeraciones del mismo género en el mismo juego.

Mediante la comparación entre la manera de jugar de los niños de tres años y los niños de cuatro años y más, podemos notar que los últimos son mas sociales, tienden a jugar de una manera más colectiva que los niños de la fase previa (3 a 4 años), el número de jugadores en el grupo de juego es más que en el grupo de los niños que son más pequeños, su juego simbólico es colectivo, su lenguaje es más desarrollado y lo usan con fluidez y claridad, su imaginación no tiene límites y el contenido del escenario de su juego se relaciona con la realidad y el entorno además de algunas adiciones de su imaginación.

En el caso de los niños que transformaron imaginariamente el palo en un caballo (Observación 5, Anexo 2: B), notamos que el niño comienza a saltar con el palo entre sus piernas de un lugar al otro y de vez en cuando mueve su mano en el aire para atrás como si estuviera dando palmaditas a la espalda del caballo para aumentar su velocidad, como si fuera un caballo real, y sus compañeros en el juego saltan como el pero sin palo, se mueven como si estuvieran aguantando un palo o un caballo imaginario y hacen los mismo movimientos. En este juego se igualaron los que tuvieron el utensilio de juego y

los que no lo tuvieron, gracias a la imaginación, ya que ésta satisfizo los deseos de los niños que no tuvieron el utensilio del juego, así que el que encontró algo alternativo a la cosa original significada con la representación la usó, y el que no encontró algo lo creó con su imaginación y todos participaron con la misma idea imaginada.

los niños que trataron de convertir el palo de la escoba en un palo de "kung fu" en la (Observación 12, Anexo 2: B), estaban imitando los movimientos de los jugadores famosos que miran a través de los dibujos animados, el palo se relacionó en sus mentes con el tipo mencionado de deporte y con los movimientos hechos por el jugador profesional en este deporte, además de esto los niños se imitan los unos a los otros y les gusta hablar de sí mismos (el egocentrismo verbal), ya que percibimos que cada vez que uno de ellos menciona con orgullo algo de lo que él o sus padres han hecho, el otro niño le responde “yo también”, incluso alguno de ellos puede expresar de manera heroica que puede volar y los demás siguen respondiendo “yo también”.

Teniendo en cuenta la situación en la que los niños transformaron el palo a un caballo y la situación en la que los niños transformaron el palo en un utensilio o un símbolo del «kung fu», notamos que el utensilio usado lleva las mismas características (el cual es el palo de la escoba) en las dos situaciones pero carga significados imaginarios diferentes en los dos casos, ya que el palo no significó lo mismo para los dos grupos. Lo cual indica que los niños que están en un mismo grupo y situación y en su juego simbólico tratan de transformar el objeto al mismo tiempo; mientras que cuando están separados en el tiempo y la situación de cada cual transforma el objeto de acuerdo con su imaginación en ese mismo momento. Los niños, ya sea en el rol del caballero, del jugador de kung fu, o del jugador del karate en la observación 6, ensayan los roles de sus personajes y héroes preferidos, el juego del rol es uno de los juegos que desarrollan la imaginación del niño y lo ofrecen nuevas experiencias y reconocer las cosas desde el punto de vista de los otros, además satisfacen deseos que no pueden ser satisfechos en el mundo de los adultos.

En cuanto al desarrollo de la habilidad de colaborar con los otros durante las actividades lúdicas, los niños de 4 a 6 son los más cooperativos, la espera hasta que llegue su turno representa en el juego una de las causas de conflicto especialmente en el juego del tobogán y el columpio. (Véase anexo 2: B, Obs. 7-8).



Figura 16: Niñas rechazan que un niño juegue con ellas.

También se observa, que a los niños de ambos géneros les gusta mucho la presencia de otros niños a su alrededor y por eso se hablan, ríen, y disfrutan del juego que están practicando juntos. Pero existe conflicto en sus juegos. Se pelean utilizando las manos, este comportamiento es común tanto en niños como en niñas de cuatro y cinco años, y se repite frecuentemente igual sea en la sala de juego o en el patio. Además algunos niños y niñas no tienen la capacidad de resolver sus problemas y no tratan hacerlo, sino que se dirigen directamente a la maestra. (Véase anexo 2: B, Obs. 3-22).

El tiempo del recreo es muy importante ya que representa una oportunidad para el crecimiento y el desarrollo del niño por medio de la interacción verbal, social y las actividades lúdicas las cuales ayudan a la evolución del niño en los aspectos morales, sociales, psicológicos, y fisiológicos. Entre los juegos populares libios que lo practican los niños de ambos géneros frecuentemente en el recreo es el juego de "*¿dónde está la casa de Abusadia ?*" el cual es uno de los juegos tradicionales que fueron heredados de generación a generación, en este juego los niños caminan en una fila y cada uno aguanta la espalda del que está delante de él con sus manos mientras coloca su cabeza inclinada entre sus manos, y guía la fila el niño que se para en su principio, este juego es muy

popular entre los niños de las distintas edades y especialmente en la fase preescolar por ser fácil y por no tener reglas complicadas. En esta situación los niños aplican el juego a pesar de que no dominan la canción que lo acompaña correctamente, este juego es muy beneficioso ya que, además de ser un juego motor, contribuye al crecimiento del niño en todos los aspectos y satisface su necesidad de pertenecer y de entretenimiento. (Véase anexo 2: B, Obs. 4).

En la clase de educación física hemos notado la alegría y el placer de los niños y su deseo en practicar el juego de «Dibujar sobre la tierra», como podemos ver en la observación 15 anexo 2: B, este juego es imaginario sin reglas complicadas, cada cual escogió su propio espacio y no se quedaron parados por la falta de la pluma de dibujar ya que los dedos la sustituyeron y se formaron en una pluma a través de la cual transformaron lo que les pasó por la imaginación en ese momento en una realidad que se puede ver, sus dibujos son claros a pesar de no ser perfectos, lo importante es que nos transmitieron sus ideas. Este tipo de juegos contribuye en el desarrollo del niño socialmente y lo ayuda a aprender, respetar las ideas de los demás, participar en sus puntos de vista, interactuar con ellos verbalmente y aumentar sus experiencias además de que está libre de conflictos por no tener roles o juguetes, ya que a través de nuestras observaciones; hemos concluido que la causa del conflicto es que todos los niños quieren jugar primero y todos quieren el juguete especialmente cuando no hay un número suficiente de juguetes para todos.

Entre los juegos tradicionales colectivos que practicaron los niños de ambos géneros en las clases de educación física, encontramos el juego de «las sillas, el pañuelo volador, Corro », el juego de las sillas, es uno los juegos motores competitivos con reglas simples, además de que el niño sabe desde el principio cuando se acaba su turno y cuando gana, la regla del juego y su objetivo fácil de entender por los niños de esta etapa. Sin embargo el observador puede notar lo siguiente: algunos de ellos se sientan antes de dar la señal, algunos se equivocan y se sientan sobre la misma silla, y otros se caen sobre el suelo. (Véase anexo 2: B, Obs. 9).

Desde mi punto de vista, creo que es mejor que se cambien las reglas en cuanto a la edad requerida para practicarlos, de manera que el niño pueda participar en el juego desde el principio hasta el final, para participar activamente, ya que la salida de aquel que no logre sentarse en una silla produce un sentimiento de fracaso, aburrimiento y frustración, además que algunos de ellos se niegan abandonar el juego.

Con respecto al juego del «pañuelo volador» lo consideramos como uno de los juegos motores de persecución con reglas simples, depende de la atención y la velocidad al correr, a pesar de que no todos los niños conocen la canción y de que la mayoría de los que la cantan son niñas, el juego fue practicado con facilidad, este juego da al jugador la oportunidad de alejarse del otro jugador que le va a perseguir ya que este último tarda en darse cuenta de que el pañuelo está detrás de él, en este caso sus amigos lo advierten. (Véase anexo 2: B, Obs. 10). Nosotros creemos que este juego es adecuado para esta edad porque todos los niños de la clase participan en él, no hay ganadores ni perdedores, sino que el jugador que cae sobre él el pañuelo juega de una forma más efectiva, además, a pesar de que los varones no dominan la canción disfrutaban del juego. El rol de la maestra en los juegos colectivos que requieren orden y que llevan unas ciertas reglas que tienen que ser respetadas se considera muy importante con el fin de mantener la disciplina y jugar de la mejor manera posible, este es uno de los juegos colectivos simples a través de los cuales los niños aprenden a mantener reglas simples, seguirlas y respetar los turnos de los otros, además de aprender la coexistencia y la interacción verbal.

Según la observación 16, hemos notado que los niños y niñas en el juego «del Corro» no pudieron formar un círculo organizado sin la intervención de la maestra, algunos de ellos no prestaban atención y otros negaron aguantar la mano de sus compañeros prefieren aguantar la mano de sus hermanos o amigos, charlaban y viraban mucho. Después de organizar el círculo comenzaron el juego, las niñas son las que cantan la canción que le acompaña, mientras que los niños estaban imitando el baile de las niñas de una manera incorrecta como si estuvieran practicando el juego por primera vez, se nota el desinterés de algunos, mientras que otros se quedaron satisfechos con solo observar la danza y escuchar el canto, cuando la maestra notó que el juego no estaba

efectuándose correctamente, intervino y comenzó a participar en el juego y a cantar en voz alta tratando de enseñar a todos los niños, algunos niños se comportaban con algo de violencia y trataban de molestar a las niñas. Hemos concluido que este juego no satisface los deseos y las tendencias de los niños varones que forman la mitad del aula, por eso no lo disfrutaron y se comportaron mal, además de que, por no saber cómo jugar y la idea del juego les hizo sentirse aburridos y no disfrutar del juego.

De entre los juegos menores deportivos que practican niños y niñas de esta etapa encontramos el juego de canasta, pescar a los peces, balón en movimiento y los Números.

El juego de la canasta; es uno de los juegos de ejercicios que depende del movimiento de las manos, con reglas muy simples, fácil de entender y aplicar por los niños y niñas de esta etapa, así que la maestra unió los niños, les explicó cómo se desarrolla el juego y sus reglas básicas, al principio del juego la maestra les marcó una línea para que se paren sobre ella y tiraran la pelota, cuando empezó el juego, hemos observado que la mayoría de los niños se equivocaron, porque esta línea estaba un poco alejada, por eso la maestra la acercó más, pero a pesar de esto fue difícil para los jugadores colocar la pelota por causa de que la pelota era inapropiada ya que eran aproximadamente del mismo tamaño y eso era causa de que la canasta se cayera cada vez que el jugador intentaba marcar un punto. Los que perdieron se pararon a la izquierda y los que lograron colocar la pelota en la canasta con éxito se pararon a la derecha hasta que todos pasaran sus turnos, luego los que ganaron formaron otro grupo y empezaron a jugar de nuevo, y en ese mismo momento comenzaron los problemas y las peleas entre los perdedores y se notaba que estaban aburridos, ya que la maestra no les prestó atención por estar siguiendo el juego. (Véase anexo 2: B, Obs. 13). Desde mi punto de vista es importante cumplir todos los requisitos y condiciones del juego para que los jugadores logren el éxito.

Con respecto al juego de «Pescar a los peces», es un juego motor con reglas simples, fácil de entender y practicar por parte de los niños y niñas de esta etapa, pero el hecho de que el jugador que pierda sale del juego, causa aburrimiento para el primer

jugador que sale del juego por tener que sentarse y observar a los otros mientras juegan hasta que se acabe el juego con uno de ellos como ganador, además de que la agrupación de los niños que pierden fuera del juego causa desorden porque la maestra está ocupada con el juego. (Véase anexo 2: B, Obs. 14). Quizá sería aconsejable para esta etapa cambiar esta regla para evitar todo lo mencionado previamente.

En la observación 17 anexo 2: B, podemos ver que los niños de ambos géneros practicaron el juego de «el balón en movimiento». Este juego es simple, fácil de aplicar, y apropiado para todos. El objetivo del juego y el fin del turno de cada jugador es claro para los participantes, todos los miembros del grupo participaron en el juego y comprendieron su idea rápidamente. Pero si nos fijamos en el objetivo principal de la clase de educación física y el cual es la actividad real del niño, notamos que la salida del jugador que pierde el juego lleva con ella el fin de la actividad, ya que su salida quiere decir que tiene que esperar hasta que se acabe el juego con la ganada de uno de los participantes, así que cada vez sale un jugador y se reúnen fuera del círculo. Este es uno de los juegos motores simples pero según esta observación no es un buen juego colectivo ya que el tiempo real de juego de algunos de los niños es muy cortó especialmente aquellos que salen desde los primeros minutos.

Quizá si se cambia la manera de jugar, de modo que se cancele la salida del jugador perdedor para que continúe jugando, se podría superar el aburrimiento que afecta los jugadores perdedores.

En cuanto al juego de «los Números» podemos decir que es uno de los juegos motores de reglas simples, llevado a cabo por los niños y niñas con mucha facilidad, y que disfrutan y comprenden su idea y el rol de cada uno, este tipo de juego tiene una serie de beneficios a nivel social, psicológico y fisiológico, y con el cual los niños aprenden la convivencia, el sentir de los demás, satisfacer la necesidad de la pertenencia, aprenden a ser responsables, a seguir un orden, a cumplir las reglas y además del desarrollo muscular. (Véase anexo 2: B, Obs. 18).

Con respecto a los juegos sobre la representación de papeles o socio-dramáticos que practican niños y niñas de esta edad en la escuela infantil Al-Andalus, hemos observado, además de lo mencionado al principio de esta parte de los juegos de 4 a 6 años, el juego de « preparar la comida, Um Pisisi y el Ratón mentiroso y el juego del camarero », estos juegos lo practicaron los niños en el mismo día en el salón de las actividades y cuentos dramáticos dinámicos.

En el juego de preparar la comida cada una de las jugadoras presentó un rol; una es la madre y la otra es la hija, el dialogo y los materiales fueron espontáneos, porque el dialogo lo inventaron ellas y las herramientas las imaginaron en el momento a través de los movimientos manuales. (Véase anexo 2: B, Obs. 19). Hemos podido notar en esta actuación que la manera de la madre en pelar la patata es diferente a la de su hija, ya que notamos claramente que cada una de ellas dependió del utensilio de cocina que fue representado por ellas y que existe en su imaginación, y yo como observadora y ama de casa al mismo tiempo noté esto claramente debido a la diversidad de las máquinas de pelar la patata y a la diferencia en el uso de cada una, lo cual fue obvio en los movimientos manuales de cada una, dependiendo a su previa experiencia con la máquina de pelar usada en su casa por su madre, esta observación no puede ser percibida por personas que no tienen experiencia con los utensilios de la cocina, por eso fue fácil para la investigadora el prestar atención a este punto.

Después de finalizar el juego mencionado niños y niñas pidieron presentar el cuento de «Um Pisisi y El Ratón mentiroso». Este es uno de los cuentos de la literatura infantil de Libia, es muy famoso ya que representa a Um Psisi, una gata pequeñita muy activa y un ratón mentiroso, la maestra del aula contó este cuento a los niños con el objetivo de que aprendan a no mentir, los niños conocen muy bien a este cuento, y cuando la maestra les preguntó que quién quería actuar en esta representación, dos de ellos lo solicitaron mientras uno de ellos pidió tomar el rol de la gata y el otro el rol del ratón (Véase anexo 2: B, Obs. 20).

Los niños tienen una experiencia previa con este cuento, que no fue inventado por ellos, ya que la maestra se lo había representado antes como parte de sus métodos en enseñarles los buenos valores sociales y comportamientos. Es una de las representaciones colectivas de múltiples roles.

La selección de los participantes estuvo basada en los deseos de los niños que querían jugar, pero al profundizar en el juego, participaron nuevos niños con nuevas personalidades que no fueron planteadas de antemano. La mayoría de estos niños fueron escogidos por la maestra, y a pesar de esto, los participantes fueron positivos y reaccionaron con sus roles. Pero notamos que los niños que pidieron actuar desde el principio fueron en sus roles más espontáneos que los niños escogidos al azar por la maestra.

Algunos actores se olvidan del diálogo, pero ya que este cuento es conocido por todos, los espectadores les recuerdan el diálogo y les dan las instrucciones sin que sean pedidas por ellos, la mayoría de los movimientos fueron representados sin usar ningún utensilio, dependiendo solo de la imaginación y de los movimientos imaginarios.

La representación tenía un objetivo y un significado hermoso que busca sembrar valores educativos en los comportamientos de los niños, además de promover la interacción social entre ellos el conversar y escuchar a los otros.



Figuras 17 y 18: A la izquierda niños presentan el juego dramático Um Pisisi y El Ratón mentiroso. Y a la derecha los personajes de sus juegos.

Después de finalizar con el juego anterior, tres niñas pidieron mostrar una representación que la llamaron «el juego del camarero» en la cual pretenden que están almorzando en un restaurante. La maestra le pidió a uno de los alumnos que tomara el rol del camarero, así que las niñas se sentaron cara a cara como si estuvieran en un restaurante. Este juego fue inventado por ellas mismas en el mismo momento y no tienen una experiencia previa sobre el contenido ni el dialogo. (Véase anexo 2: B, Obs. 21) Los niños pidieron que se repitiera la representación pero cambiando el camarero, entonces se levantó uno de los que estaban dando sus instrucciones previamente y pidió tomar el rol, se puso el uniforme y entonces una de las niñas repitió el mismo sonido del timbre, el niño se acercó y les preguntó qué querían que les trajera. Las niñas repitieron las mismas solicitudes y éste pretendió estar escribiéndolas en su nota usando su dedo en vez del lápiz que no existía, luego se fue y trajo la comida.

Los niños estaban muy satisfechos con esta representación y se contaban entre si que tipos de comidas pidieron que cierto día que fueron con su familia al restaurante.

CONCLUSIONES

Sobre los tipos de juegos de los niños y niñas de 4 a 6 años

- Juegos dramáticos o de representación de papeles.

Este tipo de juegos lo hemos visto recogido también en los juegos practicados por parte de los niños y niñas libios en el pasado de la misma edad.

- Juegos colectivos tradicionales de reglas muy simples.

Este tipo de juegos no los hemos visto en los juegos que practican los niños y niñas de 3 a 4 años de edad en las dos escuelas infantiles bajo observación (Iqraa, y Al-Ándalus) ni tampoco en los juegos de la niña Luly. Algunos intentan jugar imitando los juegos que ven que los mayores practican pero sin dominar las reglas solo por el simple hecho del placer.

- Juegos de construcción.
Los niños de esta edad lo dominan mejor que los niños de 3 a 4 años.
- Juegos lingüísticos.
- Juegos motores simples como correr, saltar, desplazarse, deslizarse, columpiarse, persecución. y escondite.

Además podemos concluir lo siguiente:

- Hay niños tímidos que tratan de evitar entrar en conflicto con los iguales y así prefieren estar lejos y seguros, disfrutando al observar el juego de los demás y sus luchas, o participando con ellos de una manera ineficiente a través del diálogo y la risa.
- Hay muchas aglomeraciones, así que donde se encuentran las niñas, puedes ver un gran número de ellas y lo mismo ocurre con los niños.
- Al comparar entre la manera de jugar de los niños de tres años y los niños de cuatro años y más, podemos notar que los últimos son más sociales, tienden a jugar de una manera más colectiva.
- Los niños de 4 a 6 son más cooperativos.
- Su juego simbólico es colectivo, su lenguaje es más desarrollado y lo usan con fluidez y claridad, muestran una gran imaginación, el contenido del escenario de su juego se relaciona con la realidad y el entorno aunque añaden algunas cosas de su imaginación.
- Les gusta hablar de sí mismos (el egocentrismo verbal).
- El juego del rol es uno de los juegos que desarrollan la imaginación del niño y le ofrecen nuevas experiencias, reconocer las cosas desde el punto de vista de los otros, además satisfacen deseos que no pueden ser satisfechos en su mundo real.
- Existe conflicto en sus juegos
- Algunos niños y niñas no tienen la capacidad de resolver sus problemas y no tratan de hacerlo.
- Hemos concluido que la causa del conflicto es que todos los niños quieren jugar primero y todos quieren el mismo juguete, especialmente cuando no hay un número suficiente de juguetes para todos.

- El tiempo del recreo es muy importante ya que representa una oportunidad para el crecimiento y el desarrollo del niño por medio de la interacción verbal, social y actividades lúdicas las cuales ayudan a la evolución del niño en los aspectos morales, sociales, psicológicos, y fisiológicos.

3. LOS JUEGOS INFANTILES EN LAS ESCUELAS DE PRIMARIA

A través de la presencia continua durante las clases de educación física (CEF) y el periodo del recreo escolar en las escuelas Califa El Hagagi (CH) y Palestina (Pa) hemos podido registrar nuestras observaciones y las tipologías de juegos que son practicados por los alumnos de ambos géneros.

En las dos escuelas observadas, la clase de deporte se inicia con ejercicios para el calentamiento muscular y luego comienzan aprender y aplicar las habilidades motrices determinadas en el plan de estudios para cada nivel. Después de esto comienzan a jugar cada género según lo que le gusta. En el patio, es fácil identificar a los alumnos de cada grado, ya que cada cual tiene una cinta de tela de un color diferente que es parte del uniforme escolar.

Los alumnos comparten el campo destinado para el deporte, pero no se unen a jugar, los niños juegan solos y las niñas también, y la maestra distribuye su atención entre el grupo de niños y niñas, especialmente en los juegos libres.

3.1. LOS JUEGOS DE LOS NIÑOS

Tabla 10: Distribución de los juegos de los niños varones practicados en la etapa primaria por edades

Nombre del Juego	Edad de practicarlo en años
Fútbol	A partir de 6
Canicas	6
Pescador	6
la pared	8
Estoy dormido	6
Guardias y Ladrones	6

Como podemos ver a través de la tabla 10. Las edades de las cuales surgen estos tipos de juegos de niños varones se distribuyen entre 6 y 8 años de edad. El número de juegos observados son 6 en los dos colegios. De ellos solo el juego del «pescador» lo hemos visto en las escuelas infantiles, y sólo lo practican niños y niñas de 4 a 6 años de edad (Véase anexo 2: B, Obs. 14). Los juegos de las Canicas y el de Guardias y Ladrones lo practicaban también los niños libios en el pasado (Véase anexo 1, juegos 8- 13).

A partir de 6 años el juego de:

- «Fútbol» Para los niños varones desde el primero hasta el quinto grado, el juego más importante y preferido es el fútbol. Al preguntarle a uno de los jugadores de 7 años sobre el número habitual de jugadores en este juego dijo, *"nosotros podemos jugar fútbol con cualquier número disponible"*. Se fajaban sobre quién metería la pelota en la portería, y entre los errores cometidos a veces por ellos están el tocar la pelota con sus manos, empujarse con sus manos para coger la pelota, y si esta salía del estadio correr tras ella tres o cuatro jugadores y a

veces aguantaban la pelota con sus manos y la tiraban a las piernas. (Véase anexo 2: C, juego 45).

La manera de jugar el fútbol de los alumnos del quinto grado todavía es mejor que los otros grados más pequeños, Sus partidos se caracterizan por la aparición del espíritu de equipo. Se pudo notar claramente el entusiasmo y la animación, durante el partido pudimos escuchar los gritos, ya que juegan con mucha seriedad y discuten sobre las reglas del juego. Cuando uno de ellos se equivoca, sin embargo la actitud de algunos es violenta, hasta el punto de convertir el momento del partido en un campo de batalla, puedes encontrar niños que tienden a ser más agresivos con sus compañeros de juego que otros, agrediendo de manera física y verbal, pero tratando de ocultar la acción a la maestra, porque temen ser castigados con la expulsión del juego. La mayoría de las soluciones presentadas por la maestra no les satisfacen a todos las partes, lo cual provoca enojo en algunos y la retirada de otros. Los jugadores que se equivocan más de una vez en la manera de jugar, o en una de las reglas del juego son expulsados, sin contrariar esta decisión, aunque sea tomada por solo un jugador, ya que los otros jugadores tienen que aprobar esta decisión, y especialmente, si este jugador es uno de los jugadores que tiene popularidad y es querido por sus pares.

Hemos observado claramente que los niños varones de todos los grados, disfrutaban el jugar con cualquier cosa que encuentren en el patio como si fuera una pelota, la tiran de un lugar al otro y forman una partida de fútbol llena de entusiasmo (de estas cosas, la botella vacía del agua, la lata del juego u otras).

- En cuanto al juego de *«Las Canicas»*, es uno de los juegos motores con reglas, era practicado por los niños libios en el pasado. Según las observaciones de la investigadora en los colegios de la etapa primaria, en el patio de la escuela palestina hay un pedazo de tierra rectangular que tiene más o menos 3 metros de longitud y dos metros de anchura, los niños la consideraron como un campo para jugar "**canicas**", así que un grupo de ellos estableció una partida de

canicas; dibujaron una línea recta sobre el suelo y se pararon frente a ella y cada cual tiró su bola para adelante hacia otra línea, y según la distancia entre estas bolas y esta línea se determinan los turnos y se escoge el primer jugador, luego comenzaron a jugar, así que el que pierde le da su bola al otro jugador. Al jugar, algunos niños no respetan el juego y comienzan a molestar a los otros lo cual conduce a las peleas. (Véase anexo 2: C, juego 28).



Figura 19: Dos niños practican el juego de canicas en el patio de la escuela.

Al preguntarle a un grupo de niños del segundo grado sobre cómo jugar con las canicas concluimos lo siguiente:

1. No todos los niños conocen las reglas correctas del juego de canicas.
2. Algunos de los niños dijeron que hay muchas maneras de jugar con las bolas.
3. Los niños discreparon sobre el número de participantes en el juego.

Cuando les preguntamos a los niños del primero y el segundo grado sobre las reglas del juego de canicas, notamos que no conocían las reglas correctas completamente, a pesar de que respondían con entusiasmo como si supieran cómo jugarlas perfectamente, cada cual le dice al otro que no sabe jugar y lo acusa de que su manera es incorrecta.

- El Juego de «Estoy dormido » es un juego motor de reglas simples. (Véase anexo 2: C, juego 43).

- El Juego de «Pescador» puede ser clasificado como un juego motor de reglas simples, este juego requiere fuerza de atención y concentración, la herramienta del juego es la pelota. (Véase anexo 2: C, juego 35).
- En el caso del juego de «guardia y ladrones » podemos decir que es uno de los juegos motores de carrera y persecución, era practicados por los niños libios en el pasado y es de los juegos tradicionales muy populares en la actualidad. (Véase anexo 2: C, juego 26).

A partir de 8 años el juego de:

- El juego de «La Pared», lo clasificamos como uno de juegos de Motricidad global con reglas simples. (Véase anexo 2: C, juego 42).

3.2. LOS JUEGOS DE LAS NIÑAS

Tabla 11: Distribución de los juegos de las niñas practicados en la etapa primaria por edades

Nombre del Juego	Edad de practicarlo en años
La Cuerda	8
Donde está el Camello	9
Mama Quiero Dormir	9
Ayucha	6
La Espina	6
Ammar El Amaría	9
Pañuelo Volador	6
Sin Sad Hin	9

Palmadas	6
Estatuas	11
La Goma	6
Gallina Ciega	6
Corro	6
Puente- pase misi	9
Los colores	6
Palabra secreta	11
Los nombres	11
Si mama si mama	11
Traspasar la sogá	6
La madre y la vieja	11
La casa cómica	11
Las Mascaras	11
La boda	9
El Juego de he he he	6
Las días de la semana	8

Según la tabla 11 Podemos concluir que las edades en las cuales surgen estos juegos que pertenecen a las niñas libias en la actualidad, oscilan entre 6 y 11 años, el número total de juegos de niñas practicados en las dos colegios bajo observación son 25, de ellos 5 lo estaban practicando las niñas en el pasado lo cual son la cuerda, la goma, el pañuelo volador y mama quiero dormir, (véase anexo 1), mientras que el juego de gallina ciega en el pasado lo practican ambos géneros pero actualmente no hemos visto niños varones que lo practican en los dos colegios de primarias. Los niños observados en la actualidad son muy aficionados al juego del fútbol.

Según la tabla mencionada los juegos que lo practican las niñas a partir de 6 años son el juego de:

- El Juego de «Ayucha» este juego es un juego colectivo, motor y dramático de reglas, en este juego una de las jugadoras representa el rol de “Ayucha”, la canción del juego, la formación del círculo, además de la interacción verbal y el intercambio de palabras son fundamentos esenciales para practicar el juego correctamente. La investigadora notó a través de sus observaciones que cuanto más grande sea el círculo y el número de jugadoras menos es el entusiasmo de las participantes debido a que el turno de jugar les llega después de mucho tiempo. Y, a veces se acaba la clase de educación física antes de que tengan la oportunidad de jugar, lo cual causa el conflicto entre las niñas sobre todo porque la selección de la siguiente jugadora depende de la jugadora que representa el rol de Ayucha. (Véase anexo 2: C, juego 5).
- El Juego de La Espina», puede ser considerado como un juego dramático, colectivo y motor al mismo tiempo que tiene reglas fáciles de aplicar, durante el juego, la niña que salta sobre un solo pie dentro del círculo representa el rol de la chica que está sufriendo por el dolor de la espina que ha entrado en su pie, y esta chica pide la ayuda de sus compañeras, así que las niñas se intercambian del dialogo durante el juego. Algunas veces el círculo del juego comienza con un número pequeño de jugadoras y luego al continuar jugando, el número de jugadoras aumenta y el círculo se hace más grande. (Véase anexo 2: C, juego).
- El Juego de «Palmadas», su regla es simple, depende de los movimientos de las manos y especialmente de las palmas de las manos y del ritmo de la canción, a través de las observaciones de la investigadora sobre los juegos de la fase preescolar hemos notado que las niñas de 4 a 6 años practican este juego espontáneamente durante el recreo, también a través de observar los juegos de la niña Luly (3 años) notamos que practica este juego con sus hermanas que son más mayores que ella, y que a pesar de que no domina la

canción del juego y se equivoca en los movimientos de las manos, ella cree e insiste en que sabe cómo jugar correctamente y en que lo que hace es correcto. He notado también que algunas niñas de la fase primaria, las cuales no encuentran compañeras con quien jugar juegan solas moviendo sus manos en el aire como si estuvieran jugando con alguien. Esto muestra que nada puede impedir que un niño juegue lo que quiera, y que el juego es libre y espontáneo y, si no encuentra con quien jugar, lo inventa o lo imagina (Véase anexo 2: C, juego).

- El Juego del «Pañuelo Volador» este es uno de los juegos motores y colectivos que tienen reglas simples, el juego depende de la formación de un círculo y de su canción, se comienza a jugar con el principio de la canción, y se termina con su final, este juego necesita un medio para poder ejecutarlo el cual es un pañuelo, necesita también la atención de los jugadores que es un pañuelo. También requiere la atención de los jugadores. Era practicado por los niños libios en el pasado y es uno de los juegos antiguos. (Véase anexo 2: C, juego).
- El Juego de «la Gallina Ciega», es uno de los juegos dramáticos, motores y sensoriales, se considera de los más populares y antiguos con una historia muy lejana. Como lo señalamos en el capítulo anterior sobre los juegos de los niños libios en el pasado, podemos decir que los niños de menos de 6 años pueden jugarlo, solo que la aplicación correcta de las reglas depende del aprendizaje del niño de estas reglas, de su entrenamiento y de su repetición del juego, ya que si este niño tiene hermanos más grandes que él, o familiares o vecinos que juegan este juego continuamente, será más fácil para practicarlo. En este aspecto no podemos igualar al niño que interactúa con los otros y aquel que no juega mucho con la gente porque es hijo único (Véase anexo 2: C, juego).

- El juego de «*La Goma*», se clasifica como un juego motor y de salto, depende de la concentración al saltar, este juego era practicado por las niñas libias en el pasado y es uno de los juegos antiguos, el cual fomenta la actividad de las practicantes y el juego en equipo .(Véase anexo 2: C, juego 22).



Figura 20: Un grupo de niñas practican el juego de la Goma.

- El juego del «Corro» es un juego mundial, se clasifica como un juego motor de reglas que depende de formar un círculo y de su canción, los movimientos de las jugadoras están asociados al ritmo de la canción y el juego no necesita ninguna herramienta ya que el acto esta relatado al cuerpo de las jugadoras.- A través de las observaciones de la investigadora, y como lo señalamos en una previa sección de este capítulo; sobre los juegos de la fase preescolar, el juego fue aplicado por las niñas de 4 a 6 años de edad a pesar de que estas confrontaron algunas dificultades al formar el círculo y controlarlo, al comparar la ejecución de las niñas de la fase preescolar con la ejecución de las niñas de la fase de educación primaria, notamos que las últimas dominan el juego mejor y saben las reglas, la canción y los movimientos que acompañan a cada parte de ella .(Véase anexo 2: C, juego 20).



Figura 21: Un grupo de niñas practican el juego del Corro.

- El Juego de «Traspassar la Soga» podemos colocarlo entre los juegos motores con reglas que depende del salto, el material del juego es la soga, la investigadora ha notado en muchas ocasiones que en la ausencia de la soga original, los niños forman otra soga a través de amarrar hilos largos de tela; la regla esencial del juego es la habilidad de saltar sobre la soga en diferentes niveles que se determinan por las jugadoras de antemano antes de comenzar de jugar (Véase anexo 2: C, juego 33).

- El Juego de «los colores» este juego se clasifica como un juego motor y competitivo de reglas, el juego depende de la rapidez para correr y evitar caer en las manos de la jugadora que hace persecución, este juego no necesita herramientas pero necesita algo esencial y es el conocer todos los colores y poder distinguir entre ellos y el términos de sus grados, además de que la investigadora notó a través de sus observaciones directas que la causa de la peleas que ocurren entre las jugadoras es la diferencia para determinar el color de la ropa; ya que a veces una de ellas habla sobre un color esencial que está en la ropa de una niña mientras que otra jugadora habla sobre un grado derivado de este color. La alianza entre las amigas se nota claramente durante el juego (Véase anexo 2: C, juego 29).

- El Juego de « he he he», lo clasificamos como un juego motor, espontaneo y simple. La investigadora notó, al observar a las niñas del primer grado aplicando este juego, que dependía de formar un círculo pequeño, aguantándose las manos y dar vueltas alrededor de la columna de hierro. Al principio, el grupo de jugadoras era pequeño pero debido a su canto llamativo más niñas se agruparon y participaron en el juego (Véase anexo 2: C, juego 41).



Figura 22: Un grupo de niñas practican el juego de he he he.

A partir de 8 años el juego de:

- El juego de «La Cuerda» se clasifica como un juego motor de simples reglas. A pesar de que la investigadora ha señalado con base a las entrevistas personales efectuadas a los adultos que las niñas jugaron el juego de la cuerda en el pasado con la edad de 6 años, se ratifica a través de la observación directa de la fase preescolar y la fase primaria que no ha visto a niñas con menos de 8 años jugando este juego, ya que las únicas que lo jugaron colectiva e individualmente fueron las estudiantes del segundo grado y lo hicieron de una manera correcta. (Véase anexo 2: C, juego).



Figura 23: Una niña juega la Cuerda.

- El Juego de «Los días de la Semana» es uno de los juegos motores y lúdicos con ciertas reglas, este juego depende del movimiento de las manos, el grupo del juego es pequeño y no excede siete jugadoras y esta es una condición esencial en el juego. (Véase anexo 2: C, juego).

A partir de 9 años el juego de:

- Con respecto el juego de «Puente- pase misi» se considera como un juego motor de adivinar, no necesita instrumento. (Véase anexo 2: C, juego 21).



Figura 24: Un grupo de niñas practican el juego de Puente- pase misi.

- El Juego de « Ammar El Amaría», puede ser clasificado como un juego dramático con reglas, depende de formar dos grupos, cada cual representa un rol específico, cada vez durante el juego las jugadoras de los dos equipos se

mueven de un equipo al otro con el ritmo de la canción que representa un requisito esencial para el éxito del juego. La investigadora ha notado, que algunas jugadoras aprenden las reglas del juego a través de la práctica con sus compañeras; las cuales dominan el juego, además de que otras estudiantes que tienen 6 y 7 años forman grupos pequeños e imitan a las niñas que son más mayores que ellas en la manera de jugar, ya que todas están en el mismo patio.- A pesar de que estas niñas pequeñas aplican el juego, y no dominan sus reglas como las mayores, ellas reclaman saber cómo jugar hasta el punto, de que a veces se dirigen entre sí, como si fueran expertas en el juego. (Véase anexo 2: C, juego 9).

- El Juego de «Sin Sad Hin» , lo clasificamos como un juego motor y colectivo de reglas simples, el juego depende de la formación de un círculo, la canción y los movimientos de las pies representan la base del juego; ya que la jugadora que está en el centro del círculo trata de pisar el pie de una de las que la rodea, y si logra hacerlo se termina su turno. La elección de la primera jugadora se lleva a cabo al azar y si esta jugadora no logra pisar la otra pierde su turno y toma su lugar aquella que evitó ser pisada, el juego depende de la atención, y de la rapidez de reacción. (Véase anexo 2: C, juego 10).
- El Juego de «¿Donde está el Camello?» , podemos clasificarlo entre los juegos colectivos y motores que tienen reglas algo complicadas, este juego necesita entrenamiento para que los niños puedan comprender su regla esencial; la cual es el dar vueltas y formar una forma específica usando las manos entrelazadas y los cuerpos, así que al final del juego se muestra una bella forma compuesta de los cuerpos de las jugadoras, el juego depende del movimiento, el cual en su turno depende de los cuerpos de las jugadoras para que sea practicado correctamente, y por ello que la investigadora ha concluido que de entre las reglas esenciales de este juego, los participantes deben tener las mismas edades y alturas ya que se ha notado que la jugadora alta confronta dificultades al moverse al lado de la baja y lo contrario, además de que la canción del juego es esencial y no se puede jugar sin ella. (Véase anexo 2: C, juego 2).

- El Juego de «Mama Quiero Dormir» es un juego dramático y motor de reglas simples, depende de formar un círculo e intercambiarse los versos de la canción entre la jugadora que representa el rol de la hija; el cual es un rol individual, y entre las otras jugadoras que representan el rol de la madre cual es un rol colectivo, en este juego una sola jugadora representa el rol de la hija mientras que el rol de la madre es representado por un gran número de jugadoras, así que todas las niñas que forman el círculo son madres hasta que tomen el turno de ser hijas durante el transcurso del juego (Véase anexo 2: C, juego 8).

- El juego de «la boda» es una de las actividades lúdicas que pueden ser clasificadas como juegos socio-dramáticos, ya que las niñas toman el rol de las mujeres que están en una boda, las imitan en cómo ponerse la ropa y en la manera de bailar y hablar, la investigadora ha notado que las jugadoras aprovechan sus ropas personales de abrigos y otros atuendos para compensar lo ausente en los utensilios del juego para poder representar el traje folklórico. Al preguntarle a las chicas: ¿por qué les gustan mucho los juegos populares más que las habilidades motrices prescritas en el currículo? Contestan que se cansan mucho y que las habilidades necesitan mucho esfuerzo (Véase anexo 2: C, juego 9).

A partir de 11 años el juego de:

- El Juego de «La Palabara secreta» es uno de los juegos motores con reglas que dependen de formar un círculo y componer una canción que de distintos versos, las jugadoras tiene que prestar atención al final de cada parte y cuando viene el turno de cada una de ellas; porque esto depende del sentido de la audición, el juego no necesita ninguna herramienta, y desde el principio cada jugadora sabe cuando se acaba su turno (Véase anexo 2: C, juego 10).

- El Juego de «Los Nombres» este juego puede ser clasificado como un juego motor y colectivo de reglas, el juego depende de la sucesión en mencionar los nombres de acuerdo con la rima de la canción, y en caso de que la jugadora se equivoque se considera como perdedora, así que la continuación de la jugadora en el juego depende de su atención (Véase anexo 2: C, juego 1).

- El Juego de «Si mama si mama» podemos clasificarlo como un juego motor de reglas, depende del movimiento y de su canción ya que ésta representa la base del juego. El juego no puede ser aplicado por una sola niña, necesita atención al cantar para que la jugadora no se equivoque y contradiga el ritmo de la canción (Véase anexo 2: C, juego 2).

- El Juego de «La Madre y la vieja» es uno de los juegos dramáticos con reglas; una de las jugadoras representa el rol de la madre y la otra el de la vieja, las dos jugadoras se eligen por sus compañeras mientras que el resto del grupo representa el rol de las hijas, en este juego notamos algo muy importante como es que los eventos de esta representación dramática se llevan a cabo dentro de una casa, y por eso las jugadoras escogieron una parte del patio escolar formada de tres escalones y decidieron llevar a cabo el cuento en este lugar, además de que el dialogo y las discusiones que ocurren entre la madre y la vieja fueron espontáneos, sin planificación ni organización previa (Véase anexo 2: C, juego 6).

- El Juego de «La Casa cómica» podemos clasificarlo como un juego dramático y colectivo con reglas, este juego lleva con él un cuento y depende del movimiento; antes de comenzar a jugar las participantes se ponen de acuerdo y se dividen los roles, el dialogo del juego es espontáneo y de la propia invención de las niñas, lo cual significa que la base del cuento es obvia para todas mientras que el dialogo y las discusiones de cada jugadora dependen de su espontaneidad en el mismo momento, no tienen nada de los utensilios necesarios para llevar a cabo el juego, pero esto no impidió que las niñas disfrutaran el juego ya que representaron

algunos muebles con sus cuerpos mientras se imaginaron otros, *por ejemplo* una de las jugadoras movía sus manos en el aire y le señalaba a un lugar mientras decía, aquí está el dormitorio y entonces ese lugar se transformaba en el dormitorio en la imaginación de todas las jugadoras (Véase anexo 2: C, juego 7).

- El Juego de «Las Máscaras» es uno de los juegos dramáticos que dependen de la representación de cada jugadora a una personalidad en particular que se determina de antemano antes de comenzar a jugar, los roles del juego se distribuyen a través del dialogo (Véase anexo 2: C, juego 8).
- El Juego de «Estatuas» es uno de los juegos colectivos y motores que tienen ciertas reglas que dependen de la atención, y que son fáciles de aplicar. A través de las observaciones de la investigadora señalamos que las estudiantes que aplicaron este juego son las que tienen 11 años, pero creemos que este juego puede ser jugado también por niños de 7/8/9/10 años (Véase anexo 2: C, anexo 2, juego).

3.3. LOS JUEGOS DE DE AMBOS GENEROS

Tabla 12: Distribución de los juegos de ambos géneros por edades

Nombre del Juego	Edad de practicarlo en años
Competencia de Zapatos	8
Pilota a Mano	6
Tirar la soga	8
Tierra y Mar	6
Carrera de Sacos	8
Las sillas	6
Agárrame y agarro contigo	6
Cuatro esquinas	6

Alto y bajo	6
¿Donde está la casa de Abu Sadia?	6
¿Qué hay arriba de ti?	8
La molestia	9
Escondite	6
El salto de la Rana	6

Según lo que nos presenta la tabla 12 acerca de los juegos practicados por parte de los niños libios de ambos géneros en la actualidad podemos concluir que los edades en las cuales surgen estos juegos se distribuyen entre 6 y 8 años, el número total de juegos observados en las dos colegios seleccionados es de 14, de los cuales 5 juegos lo practicaron los niños libios en el pasado ellos son : El escondite, ¿qué hay arriba de ti? , ¿Donde está la casa de Abu sadia? y tirar la soga (véase anexo 1 juegos 51-54-55-59).

A partir de 6 años el juego de:

- El Juego de «Pelota a Mano» es un juego motor de coordinación de los miembros superiores, es una actividad lúdica y deportiva al mismo tiempo que tiene reglas muy simples, el juego depende de la presencia del instrumento del juego, el cual es la pelota, además de la atención y la rapidez de la reacción. Con base a las observaciones de la investigadora se concluye que la separación⁶ de las niñas y los niños en el juego, a pesar de estar jugando en el mismo patio ocasiona que los niños varones se distraigan, que no concentren en el juego y que pierdan la atención, por el baile de las niñas, su cantado, y sus movimientos durante los juegos populares le llaman la atención a los niños y dirige a que la mayoría de ellos salgan durante la práctica de este juego (Véase anexo 2: C, juego7).

⁶ Es una separación espontanea por parte de los mismos niños y niñas sin intervención de las autoridades de los colegios.

- El Juego del «Salto de la Rana» podemos clasificarlo como un juego deportivo y competitivo de reglas simples (Véase anexo 2: C, juego 1).
- Con respecto a los juegos de «Arriba y abajo» y «Tierra y Mar» podemos decir que son unos de los juegos motores y colectivos que tienen reglas sencillas y que no necesitan ningún instrumento, la condición esencial es la atención y la concentración al escuchar, y tomar la reacción adecuada (Véase anexo 2: C, juegos 14-25).
- El juego de «las Sillas» se clasifica como uno de los juegos motores competitivos de carrera con reglas, y depende de la concentración mental, la potencia de atención y la rapidez (Véase anexo 2: C, juego 19).
- En cuanto el juego de «Agárrame y agarro contigo» podemos decir, que es uno de los juegos motores de carrera y persecución, es muy parecido al juego de guardia y ladrones mencionado en el capítulo de los juegos infantiles libios en el pasado, practicado por los niños actuales (Véase anexo 2: C, juego 23).
- En cuanto el juego de «Cuatro esquinas», lo clasificamos como uno de los juegos motores con reglas, depende de potencia de atención y la rapidez de acción (Véase anexo 2: C, juego 24).
- El juego de «¿Donde está la casa de Abu sadia?» Al analizar la manera en la que se practica esta actividad podemos clasificarlo como un juego motor colectivo, el juego depende a la canción cual se considera esencial para realizarlo, este era practicado por los niños libios en el pasado (Véase anexo 2: C, juego 27).
- El juego del «Escondite», se clasifica entre los juegos motores de carrera y persecución con reglas simples, era practicado por los niños libios en el pasado (Véase anexo 2: C, juego 44).

Es parecido a otro juego que lo practican los niños Libios actualmente que es llama "Agárrame y Agarro contigo" que es muy jugado hoy en día en los patio escolares en el recreo, además del escondite, y algunas veces solo dos jugadores participan entre ellos se esconde uno y el otro empieza buscarlo. (Testimonio propia).

A partir de 8 años el juego de:

- El juego de « *¿qué hay arriba de ti?* » lo consideramos como un juego motor no competitivo de fuerza, binario y lúdico al mismo tiempo, era practicado por los niños libios en el pasado (Véase anexo 2: C, juego 34).
- El Juego de « la Carrera de Sacos » lo clasificamos como una de las actividades lúdicas, colectivas, motoras y competitivas que tienen reglas simples, el juego depende del salto, de la velocidad y de mantener el equilibrio. A pesar de que la investigadora ha señalado que los estudiantes del segundo grado (8 años) practican este juego, podemos decir que la facilidad del juego y la simplicidad de sus reglas le permiten incluso a los niños de 6-7 años a que lo practiquen ya que no es uno de los juegos con reglas complicadas (Véase anexo 2: C, juego 18).
- El Juego de « Tirar la soga » es uno de los juegos colectivos, motores y competitivos con reglas simples, el juego depende del uso de la fuerza física y a ganar y perder (Véase anexo 2: C, juego 8).



Figura 25: Un grupo de niñas practican el juego de Tirar la soga.

- El Juego de «Competencia de Zapatos» Con base al de análisis la manera de practicar a este juego concluimos que es uno de los juegos motores y competitivos que tienen reglas, los zapatos de los participantes representan el instrumento del juego, el juego depende de la percepción sensorial: táctil, auditiva, a demás de ganar y perder (Véase anexo 2: C, juego).

A partir de 9 años el juego de:

- El Juego de «la molestia» En realidad, no he encontrado una interpretación específica para este juego en el cual participan los dos sexos, ya que no he visto a una niña jugando sola con un niño, sino que he visto a un grupo que juega con otro grupo del género opuesto, creo que la cultura, las costumbres, y las tradiciones tienen que ver con esto, ya que, cuando un grupo de niñas se queda de acuerdo a jugar con un niño o con un grupo de niños, significa que el grupo está protegiéndose del grupo contrario con sí mismo, en otro sentido, *“yo quiero jugar con los niños, pero tengo miedo de la reacción del resto del grupo por desviarme de la norma”*, por otro lado, he notado que el niño que fue molestado por las niñas estaba enfadado al principio, pero pronto esta ira se transforma en risas y placer, por las travesuras que ocurren durante la corrida para capturar a las niñas, también, cuando este niño pide la ayuda del resto de los niños, a estos les gusta el juego rápidamente porque se trata de correr, de peleas, de competición, de gritos y de diversión. Algunas veces pienso, que para estos niños es divertido jugar de esta manera. (Véase anexo 2: C, juego 40).

CONCLUSIONES

Sobre los tipos de juegos de los niños y niñas en las escuelas de primaria

A través del análisis de las observaciones sobre los juegos practicados por parte de los niños, niñas y por ambos géneros de la etapa de educación primaria desde el primer grado hasta el quinto grado en las escuelas de Califa El Hagagi y Palestina, podemos concluir estos tipos de juegos:

- Juegos de representación dramática con reglas simples y complicadas (la mayoría son juegos tradicionales, a demás de los inventados en el momento).
- Juegos motores de carreras: Correr de un lado a otro sin meta_ Correr hacia una meta, los jugadores salen al mismo tiempo y corren para alcanzar la meta.
- Juegos de ocultación.
- Juegos de adivinanza.
- Juegos que implican consignas verbales.
- Juego de reglas
- Juegos de persecución.
- Juegos competitivos.
- Juegos deportivos como el futbol y el juego con la pelota.

Al revisar los tipos de juegos de los niños y niñas libios de distintos edades en el pasado o en la actualidad podemos concluir que algunos tipos existen en una edad y no aparecen en otra como por ejemplo los juegos con reglas complicadas, competitivos y tradicionales que aparecen muy claros en la etapa de educación primaria y no aparecen en la etapa preescolar. Además de que existen tipos de juegos solo lo practican niños de edades muy tempranas y no lo hemos visto en las edades avanzadas. Y esto nos asegura la conclusión de que a medida que crecen los niños juegan de manera diferente y que el juego evolución durante el desarrollo infantil.

Los juegos tradicionales que practican las niñas libias en la actualidad son muy relacionados con la cultura, arte, costumbres, tradiciones sociales, creencias religiosas, circunstancias, reglas políticas gobernantes, medio ambiente, historia y la geografía libia.

CAPÍTULO V:
LOS JUEGOS Y JUGUETES DE LA NIÑA" LULY" DE TRES
AÑOS DE EDAD

CAPÍTULO V

LOS JUEGOS Y JUGUETES DE LA NIÑA " LULY" DE TRES AÑOS DE EDAD

Este tercer estudio empírico se basa en la observación longitudinal, y descripción sistemática de las actividades lúdicas de un sujeto, una niña de 3 años «Luly». La condición de madre de la niña proporciona a la investigadora una perspectiva privilegiada desde la que poder acceder a estas observaciones e interpretaciones sin perturbar el propio juego de la niña.

1. ¿QUEN ES LULY?

Luly es una niña de nacionalidad libia, nació en 7/11/2006. En cuanto al orden de nacimiento es la menor, tiene dos hermanos y dos hermanas, vive con su familia biológica en su lugar de nacimiento Trípoli, su crecimiento es normal y no ha enfrentado ningún problema de salud o problemas sociales. La relación entre los miembros de su familia va normalmente como con cualquier familia ordinaria en una sociedad pacífica y tranquila, el nivel de estudio de sus padres es alto. Luly es activa, le gusta mucho jugar, es muy sociable, le gusta comunicarse con la gente y es querida por todos.

Muchos psicólogos y pedagogos señalan que si queremos conocer a un niño, lo observemos durante el juego, ya que esta observación nos proveerá de un material fértil con el cuál podremos identificar la personalidad del niño y el avance en su crecimiento.

Considerando que la niña Luly es el caso que estamos estudiando, observando su crecimiento y el desarrollo de sus capacidades y habilidades en todos los aspectos a través del juego que es su mundo pequeño, en este capítulo vamos a analizar e interpretar los escenarios de su juego que fueron grabados por la investigadora que es su propia madre en su contexto familiar y social, desde el principio de su cuarto años de edad hasta su fin, Para ello nos basaremos en las observaciones participantes y directas, en las grabaciones de video y en las fotografías.

Después de que Luly cumplió tres años de edad empezó diseñar con sus juguetes y sin ellos diferentes escenarios muy ricos de información, para organizar el trabajo de la mejor manera posible hemos puesto todas las observaciones sobre sus juegos en el anexo 3, numerados para facilitar su análisis, así que en este capítulo solo señalamos el número de la observación y su interpretación.

2. LOS JUEGOS DE LULY Y SU ANALISIS

2.1. Conceptos y ficción

En este tipo de juego el niño se adentra en un mundo de invenciones simbólicas, más allá de los límites de la realidad, que se caracteriza por la repetición de las experiencias vividas, así como por la evocación de imágenes mentales que representan acontecimientos, y la imitación de los comportamientos de los adultos. El juego de ficción juega un papel muy importante en el desarrollo emocional, social, cognitivo, y permite al investigador descubrir los secretos de la vida del niño y los conflictos psicológicos de éste, como se expone a continuación.

La Transformación imaginaria

Las Obs 1-2 a los 3 años, nos señalan que la niña desde edad muy temprana se incorpora en la situación lúdica con sus sentidos y sus sentimientos, especialmente durante su juego simbólico.

A través de la Obs 4, puede verse que la imaginación de Luly no tiene límites, ya que con la edad de tres años es capaz de jugar con las cosas presentes como si fueran otras cosas, en realidad, no hay ninguna similitud entre un libro y una niña pero Luly a través de su imaginación transformó el libro en una niña é interactúa con él sobre esta base usándolo para simbolizar algo ausente que es totalmente diferente del objeto original.

En el mismo tiempo Luly usó el velo⁷ y lo transformó en una sábana aplicando la similitud entre los dos. Luly comprende que esta sábana imaginaria tiene un uso específico el cual es el tapar la cabeza, y por eso cuando cambió el escenario de su juego regresó con él a su función real y lo empleó para jugar con él el rol de la madre que está rezando.

Luly puede llevar a cabo las transformaciones imaginarias en su juego simbólico. Además de esto, las transformaciones imaginarias no dependen a la similitud entre lo presente y lo que lo representa, sino que estas pueden ocurrir también a pesar de haber ciertas diferencias entre lo presente y lo que lo representa.

La Obs 15 a los 3; 1 años, nos indica que el juego es algo muy serio para ella y cuando se incorpora en él se ve como si se hubiera olvidado de que está jugando y que esta situación lúdica es real y no es un juego, en muchas ocasiones exagera como si quisiera probar que lo que lo está haciendo es real y no es un juego, quiere que los otros le miren a su juego como ella lo ve.

La Obs 22 a los 3; 1 años, señala que Luly se dirige gradualmente hacia el desarrollo social ya que disfruta que otros participen en sus juegos, y no le gusta jugar sola, le gusta que los otros aprecien los escenarios de sus juegos y esto asegura el punto que indicamos en la Obs 15. Hemos concluido de esta situación lúdica imaginaria que Luly conoce la relación entre el pescado, el agua y la malla de pesca.

Al analizar la Obs 25 a los 3; 1 años, repetimos lo que hemos mencionado en varias otras observaciones; el juego simbólico de Luly contiene en su mayoría repeticiones de los comportamientos de los otros y una reproducción de lo que fue producido por las personas que la rodean. Luly pretende estar hablando por teléfono y menciona una frase que la había escuchado muchas veces de los miembros de su familia cuyo significado comprende completamente (el consumo del saldo quiere decir el fin de

⁷ El velo es el hiyab, lo cual es el pañuelo que pone las mujeres musulmanas para tapar el pelo, el velo es un pedazo de tela rectangular que puede llegar a un metro y medio de longitud.

la llamada telefónica) y esto fue lo que lo hizo directamente después de decir esta frase, *"mi saldo se acabó"*.

Los juegos simbólicos de Luly me dirigen a pensar en que el mundo de Luly en esta edad representa la *recepción y el re-envío con algunas adiciones* ya que recibe las experiencias y las envía de nuevo a través de las situaciones del juego imaginario.

Después de que Luly descubrió la pantalla del teléfono notó la similitud entre el vidrio externo de la pantalla y el espejo. Como el vidrio brilla le llevó a recordar el espejo y esto significa que el niño, en esta edad, puede comprender los puntos de similitud aunque no pueda expresarlos verbalmente. Y esto fue lo que lo indicamos en las observaciones anteriores. Luly nos mostró a través de sus movimientos que ella estaba tratando un pedazo de vidrio como si fuera un espejo, en el que se miró la cara pero sin decir que había notado la relación entre los dos objetos y que por eso lo iba a usar para el mismo fin (como si el niño comprendiera algunas cosas sin saber que las comprende; esto es lo que indicamos anteriormente).

Luly demostró que un niño en esta edad tiene el poder de emplear el utensilio para señalar con distintos símbolos en un solo escenario. Ella usó la pantalla, que es una parte nada más del teléfono, como si fuera un teléfono completo, después lo usó como un espejo, luego lo empleó para simbolizar la cara de un hombre y lo llamó con la palabra "mi tío", habló con él y respondió a sus preguntas. Luly pudo reproducir la imagen mental de la cara del humano. Y esto lo mostró a través de su comportamiento, ya que puso unos cuadrados de las piezas del marco del teléfono sobre un papel blanco para representar los ojos y la boca, luego dirigió sus palabras a la cara que consideró como un hombre completo, a pesar de la ausencia de muchas partes de su forma. Y, después de reproducir la cara humana, le dio la característica de un ser vivo (animismo). Luly parece no comprender las reglas de la naturaleza para diferenciar seres vivos de los inertes.

La Obs 26 nos señala que con la edad de 3;2 años Luly comenzó a jugar juegos imaginarios algo complicados. este juego; en el cual participó con su hermano, fue inventado por él y no por ella. No contiene ningún utensilio y es un poco diferente del resto de los previos juegos simbólicos en los cuales Luly jugaba con algo presente que representa otra cosa ausente. Quizás es diferente a la cosa usada para representarla, o no es de su mismo tipo. Pero en este juego la cosa real y presente representa la misma cosa que la ausente o imaginaria (al contrario de sus previas asimilaciones). En este juego combinó el entretenimiento y el aprendizaje de algunos términos nuevos.

Según la Obs 29 a los 3; 2 años, Luly relató la diferencia entre el color del rotulador en su mano que se tenía sucia, y la caca de Mimi, la cual, recuerda por las veces que ha observado a la mamá de cambiarle sus pañales sucios. A través de este juego podemos decir, que las transformaciones simbólicas llevadas a cabo por Luly indican el crecimiento de su habilidad para representar sus ideas e imaginarse y transformar las cosas. En cada juego simbólico llevado a cabo por Luly, notamos que ella introduce un elemento nuevo en el escenario del juego, por ejemplo, el elemento de "caca" vino a través de la observación de Luly de la realidad y a su contacto con su entorno, es decir, lo realizado por Luly representa el empleo de este elemento en el escenario del juego.

Al volver a la observación 25 y relacionarla con esta observación concluimos que el niño puede en esta edad llevar a cabo tres tipos de representaciones simbólicas: 1) algo presente que simbolice a otra ausente diferente a ella en sus propiedades y características, 2) algo presente que simbolice a otro ausente completamente idéntico a él, 3) algo presente que simbolice a otro ausente por ser parecidos parcialmente.

Según la Obs 31 a los 3; 2 años, hemos descubierto que el número de personalidades representadas por ella han aumentado y comenzó a diversificar sus roles y a probar distintas experiencias y personalidades. Repite la situación con mucha exactitud, hasta el punto de realizar detalles que pensamos que no se ha fijado en ellos. Esto indica el desarrollo de su habilidad en grabar la experiencia y convocarla.

Como lo hemos notado en la Obs 32 a los 3; 2 años Luly aprendió, de una serie en la TV el concepto de vengarse de alguien, ocasionándole la muerte. Y, respecto a morder, Luly algunas veces cuando sus hermanos la molestan, los muerde. Su madre le prohíbe repetirlo y le enseña que es algo incorrecto, que no se debe hacer. Sin embargo Luly lo hizo nuevamente con su muñeca y pretendió que fue un animal el que lo hizo para que no ser regañada.

Esta no es la primera vez en la que Luly se defiende a sí misma y proyecta sus actos sobre los otros, para evitar las consecuencias de su comportamiento. Ya indicamos este punto en la Obs 21 en el cual mostró, por primera vez, los mecanismos de defensa, comenzó a proyectar sus actos sobre los demás para evitar el sentimiento de preocupación, de molestia y de miedo de las reacciones de los otros. Luly a través de su convivencia, dentro de su pequeño entorno, notó que hay ciertas reglas sobre las cuales se basan las conductas de los miembros de la familia, y gradualmente de una manera informal, ha formado ciertas experiencias sobre los criterios de comportamiento. A través de esta situación parece que Luly sabe que la mala conducta tiene una mala reacción por parte de los demás. Esto lo demostró Luly cuando acusó al animal de que había mordido a su muñeca y que ella iba a matarlo por hacer eso. Acusar al animal y alejarlo de ella es una señal de que comprende que este acto no le complace a su madre y, en mi opinión, es una compensación de lo que le había advertido su madre cuando ella mordía a sus hermanos.

Luly mostró a través de la Obs 36 a los 3; 2 años algunas realidades. La primera es que le gusta probar el rol de adulto con los niños que son menores que ella. La segunda realidad, es que Luly trata de probar su personalidad con los que son más mayores que ella y trata de merecer el jugar con ellos, e identificar sus comportamientos y sus personalidades. Además, en estas situaciones, tolera cosas que normalmente no las tolera en las situaciones normales. Llama la atención que Luly lleva a cabo una operación mental complicada cada vez que se unen con ella sus compañeros que son más pequeños y más mayores que ella, comportándose con cada cual de una manera distinta dependiendo de la edad del compañero. Además, Luly puede estimar quien es más grande

que ella y quien es más pequeñito por el aspecto. Parece que la presencia de niños mayores que ella representa un desafío y, con lo que hace, trata de preservar su imagen y para mostrar que puede entrar en la situación lúdica igual que ellos. Su deseo de preservar su interacción con los otros y continuar en la situación del juego la empuja a hacer más esfuerzos. Esto es muy positivo para el desarrollo de su autoconcepto y la confianza en sí misma.

Lo que hemos explicado en la Obs 29, lo afirmamos a través de la Obs 37; a los 3; 2 años, Luly puede relacionar elementos del mismo asunto, dependiendo de sus previas experiencias, asociaciones y acumulaciones cognitivas. Y, como es conocido, una de las funciones de los sentidos es transmitir las informaciones y experiencias a la memoria, que las guarda, las ordena y relaciona uniendo entre ellas elementos comunes o hechos que ocurrieron al mismo tiempo frente de ella.

En este mismo mes y según la Obs 39, hemos visto que el desarrollo social de Luly ha aumentado y el número de compañeros que participan en el juego ha aumentado también. Su juego ha mejorado, además de que la presencia de sus compañeros la hace sentirse feliz y la ayuda a aumentar el nivel de conversación y el uso de las distintas frases.

En la siguiente situación lúdica, pasó algo nuevo en la vida de Luly: 1.- la presencia de los compañeros de la misma edad; 2.- su reacción social con respecto a ellos, (el deseo de poseer objetos y el egocentrismo), 3.- la aparición del conflicto con los compañeros, que tienen las mismas características debido a que pasan por la misma etapa de edad. Este es un conflicto diferente de sus previos conflictos en el ambiente familiar con sus hermanos, los cuales son mayores que ella y comprenden que ella es menor y que tienen que entender sus deseos y, a veces, rendirse a ellos. Pero sus conflictos hoy son diferentes ya que sus compañeros tienen las mismas características, y lo que quiere e insiste en tomar lo quieren los otros niños e insisten en cogerlo también. En mi opinión esto le ayuda a desarrollarse intelectual, social, y emocionalmente.

A través de las observaciones de los juegos de Luly, y especialmente la Obs 49 a los 3; 2 años, concluimos que la niña cree que la oscuridad, la noche y la luz son creación humana, cree que la presencia de la luz en el día, y su desaparición por la noche, tiene que ver con el cierre de la electricidad por alguien. A pesar de que ella no sabe el significado de la palabra "electricidad", la ha escuchado varias veces en su familia. Sin embargo, todavía no comprende las reglas de la naturaleza ya que no diferencia la relación entre la causa de la salida del sol y la desaparición de la oscuridad. Además, cree que el sol está solo para secar su ropa ya que en muchas ocasiones moja sus calcetines y algunas de sus prendas de vestir y dice que va a ponerlas en el sol para secarlas.

Hemos notado en sus juegos simbólicos que ella traspasa los verdaderos límites del tiempo y de lugar. Algunas veces trata de olvidarse del tiempo real, por ejemplo; si el escenario del juego está relacionado con la noche y nosotros estamos en el día, entonces el tiempo del juego se convierte en la noche en su imaginación y viceversa. Por ejemplo, cuando habla por teléfono y dice *"ahora no puedo salir porque es de noche"* o dice *"quiero dormir porque es de noche"*. Luly se está liberando de las limitaciones del tiempo y del lugar y está tratando de ser más espontánea. Luly no tiene en esta edad ninguna idea sobre la fecha de los eventos pero repite la sucesión de eventos pasados, que están grabados en su mente con mucha exactitud, a pesar de que hayan pasado hace tiempo. Para Luly el tiempo no se relaciona con las manecillas del reloj y por eso comprende el tiempo a su manera.

En el escenario de juego expuesto en la Obs 50 y relacionado con la misma edad mencionada arriba, la cámara⁸, lo cual es algo real y verdadero, pasó a formar parte de los componentes de los escenarios de los juegos imaginarios de Luly; ya que comenzó a tomarle fotos a sus juguetes durante su juego, y le pidió a su madre que le tomara algunas fotos a ella. En mi opinión esto asegura lo que hemos indicado en las observaciones previas: ***la mayoría de los escenarios de los juegos de Luly son derivados de la realidad vivida por ella, además de algunas adiciones personales de sí misma.***

⁸ La cámara fotográfica con la cual le tomamos fotos durante sus juegos con motivos del estudio de esta tesis.

Al analizar el escenario de juego en la Obs 53, concluimos que el pensamiento de Luly todavía le falta algo de lógica y no comprende que la adquisición de las cosas, en realidad sigue un sistema lógico específico, Luly no mira las cosas con razonamiento porque su pensamiento no puede realizar las operaciones intelectuales superiores como la conclusión, la deducción, y el razonamiento.

Luly usó el juego explicado en la misma observación, como una herramienta para realizar sus deseos, y en caso de no poder hacerlo no se convence con las causas y se molesta porque las cosas deseadas no aparecieron. Es como si la relación entre el método y el resultado en la primera vez, o la «contigüidad de los estímulos», la hizo pensar que esto ocurriría todas las veces. En parte nos recuerda el experimento llevado a cabo por Ivan Petrovitch Pavlov sobre el estímulo condicionado.

La Obs 54 a los 3; 3 años, nos muestra que la niña todavía no puede diferenciar entre la realidad y la fantasía, además de que vive el rol con mucha seriedad, lo mismo que hemos señalado en la Obs 15.

A través de la Obs 62 a los 3; 3 años, hemos llegado a la realidad de que Luly está lista en cualquier tiempo a través del juego imaginario para salir del mundo real y lanzarse a su mundo imaginario sin que la confronten ninguna dificultad material, ya que, por ejemplo en este escenario, en menos de un segundo, se sentó en el asiento del avión. Además, aplicó una de las reglas reales la cual es el ajuste del cinturón, y recobró hasta los previos sentimientos que sentía durante el despegue del avión, aplicando la misma reacción de poner su mano sobre su estómago.

Luly impidió que un elemento extraño, que no estaba en la situación real, se quedara en el escenario. Es su hermano, que estaba sentado en el cuarto, y le ordenó que saliera. Llama la atención que no le dijo "sal del cuarto", porque ella imagina que ahora no está en el cuarto, sino que le dijo "tu no viajas con nosotros, sal del avión". Este punto

de integración en la situación lúdica e imaginaria indica, en mi opinión, la amplia imaginación de los niños en esta etapa.

El desarrollo de la capacidad de Luly para relacionar elementos de algunas situaciones, lo hemos descubierto en la edad de tres años y dos meses, a través de las Obs 29-37, y lo confirmamos ahora en la Obs 64 a los 3; 3 años. Porque en el escenario de esta última observación, la niña relacionó entre la hora de dormir y la puesta del sol y la oscuridad. Lo cual significa también que la repetición del mismo comportamiento en el mismo tiempo contribuyó a la vinculación entre ambos en la mente de Luly.

En el escenario de juego de la Obs 65 a los 3; 3 años, se indica que el niño durante su juego simbólico no depende de la recuperación de las previas experiencias solamente, sino que emplea nuevas experiencias en el mismo momento y las incorpora a las antiguas, Luly estaba imitando el comportamiento de su hermano, así que aprende la conducta y lo aplica al mismo tiempo que aplica sus experiencias previas.

En este mes, y a través de la Obs 68, hemos notado su desarrollo emocional, además de ser más afectuosa, su apego ya no se limita a la persona de su madre; sino que se extiende a las personas cercanas, (el apego múltiple a las personas significantes). Por eso cuando la abuela de Luly les hizo una visita y, después de unos días se fue, la niña se puso muy triste. Parece que Luly quiere que su abuela se quede en la casa, porque ella la quiere mucho. Después de la visita de la abuela, Luly empezó a compensar sus deseos a través del juego e imitando el carácter de su abuela, imaginándose estar con ella. Lo cual significa compensar lo perdido y ausente, a través de convocarlo a la realidad mediante el juego imaginario. Además de esto Luly ha empezado a expresar su amor más a sus juguetes y a insistir que su muñeca duerma con ella en su cama.

A través de la Obs 70 a los 3; 3 años, puede verse como las dos niñas al principio, jugaron juntas, cada una con el juguete deseado, pero no por mucho tiempo. El niño, a esta edad, puede y le gusta jugar en la presencia de otros niños, pero no puede entender o aceptar las soluciones ofrecidas por los adultos durante la disputa, ya que insiste en llevar a cabo su opinión.

Luly nos demostró a través de su conducta, en esta situación lúdica, que ella puede pensar en algunas alternativas como soluciones, ya que cuando se enfrentó al problema de obtener el juguete de la niña, al mismo tiempo de que ésta no se la quiso dar, probó la primera solución que fue mostrarle afecto y sonreír, pero no tuvo éxito. Pensó rápidamente en otra solución. Se fue a traer uno de sus juguetes para dárselo a la niña y obtener de ella lo querido. El comportamiento de Luly da la impresión de que estuviera negociando con la niña indirectamente, y diciéndole "te doy mi juguete y me das lo tuyo". Debido a su temprana edad podemos decir que Luly todavía no es capaz de entender el concepto de negociar, pero su comportamiento en esta situación nos indica que puede ser que ella ha empezado a aprender cómo negociar.

Las dos niñas Luly y Tasnim tienen la misma edad, y debido al egocentrismo, a los celos y a su incapacidad de pensar en los sentimientos del otro, apareció el conflicto. Esto ocasiona también el no convencerse de los puntos de vista de los otros. Pero tales situaciones ayudan al niño a adquirir habilidades de convivencia y sociabilización.

Después de cinco días de su evento con la niña Tasnim, su padre le compró un teléfono que se parece al de Tasnim, que había venido a la casa con su hermana mayor. Luly se puso muy feliz con su nuevo teléfono y lo cogió y comenzó pretender estar hablando con la hermana mayor de Tasnim diciéndole,

"escucha hermana, dile a la niña que mi papá me compró un teléfono, pero no me lo quites, este es mío".

Luly puede sustituir la cosa original por algo que sugiere la idea de lo que reemplaza. Durante su diálogo, usó la palabra "hermana" porque no sabía el nombre de la niña con la que jugaba y, al mismo tiempo, no podía decir la hermana de Tasnim, ni tu hermana, usando el pronombre del destinatario, pero sabe que es la hermana de la niña y por eso sustituyó su nombre con la palabra "hermana". Quiriendo decir, « tú eres la

hermana de Tasnim». Luly está realizando sus deseos y liberándose del estrés emocional que resultó de esta situación, a través del juego.

La Obs 71 a los 3; 3 años nos señala que Luly corrige sus previas experiencias continuamente durante las situaciones lúdicas. Esto lo lleva a cabo a través de lo que adquiere, de informaciones relatadas sobre previas experiencias.

Según la Obs 72 a los 3; 3 años, Luly pudo descubrir la posibilidad de establecer una relación entre los juguetes ofrecidos por su madre, y formar de esta relación un escenario de juego. Además de esto, Luly presentó dos roles al mismo tiempo, el rol de la mamá que muestra su niña enferma al médico, y el rol de la doctora que trata al paciente. Pero, al mismo tiempo, Luly no pudo reconocer todas las funciones de los utensilios médicos, ya que solo conoció la del estetoscopio y la inyección, dependiendo de su pasada experiencia al jugar a veces con los estetoscopios de su hermana mayor (la médica). Y en el caso de la inyección, Luly la conoció por ser vacunada previamente, pero se nota que Luly no se ocupó del resto de las cosas porque no tenía con ellas ninguna experiencia pasada. Por ejemplo, con el martillo usado por el doctor para golpear en la rodilla y examinar los reflejos, o con el termómetro.

Hemos descubierto que cuando Luly lleva a cabo la transformación simbólica durante la situación del juego dramático para uno de los roles, se mueve de su rol verdadero al rol representado, y luego regresa a su rol verdadero de nuevo. Luly sale de sí misma, para entrar en la personalidad de los otros, y luego vuelve a ser sí misma.

En la tarde del mismo día, la hija de los vecinos Duaa (cuatro años de edad), que es amiga de Luly, vino a jugar con ella. Luly estaba observando a Duaa poner el termómetro bajo las ropas de la muñeca y aprendió de ella cómo jugar con él. Pero al mismo tiempo sucedió algo muy interesante. Mientras Duaa quiso usar la inyección con su muñeca, Luly le dijo:

« no no, no le pongas la inyección a... porque le dolerá, es linda ».

Luly tiene experiencias previas infelices con la vacuna y por eso no quiso que su muñeca pasara por la misma experiencia.

Luly vio a Duaa como se sentó sobre la pelota grande de goma y saltó con ella. Así que la cogió y empezó a aplicar los mismos movimientos de Duaa, ya que le gustó esta manera de jugar. Observando las expresiones faciales de Luly, da la impresión que fuera esta es la primera vez que Luly ve a la pelota. No era así pero, debido al gran tamaño de la pelota y por no saber cómo jugar con ella, Luly no se había interesado en ella hasta entonces. Además, esta pelota era un estimulante débil ante la presencia de los otros estimulantes fuertes.

Al analizar este escenario se podría concluir que las previas experiencias grabadas en la mente de Luly sobre algunos juguetes, le permitió relacionarse mejor con ellos. La interacción con su amiga la ayudó a aprender informaciones y conocimientos que no los conocía antes y los añadió a su experiencia cognitiva, comenzando a aplicarlos en las situaciones adecuadas.

La Obs 73 a los 3; 3 años señala que, Luly en esta situación estaba tratando de experimentar hechos que solo había visto, mas no efectuado (como es jugar con la tijera real). Luly quería saber la consecuencia de usar la tijera, que le habían prohibido tocarla. Y, aunque no permitió que su amiga Duaa le pusiera la inyección a su muñeca, porque conocía el dolor causado por ella, cuando ella vivió la vacunación, sin embargo sí dejó poner la mano de su muñeca en la tijera porque desconoce el resultado.

Al interpretar el escenario del juego de la Obs 74 a los 3; 3 años, podemos notar que: 1) al principio del escenario Luly representa la personalidad de su madre y usa las mismas frases usadas por ella; 2) une la realidad y la imaginación; 3) su poder de observación le permitió notar que su madre no representó el proceso de quitar la envoltura imaginaria, porque el niño aumenta su atención cuando lleva a cabo algo que le gusta y que está de acuerdo con sus tendencias y sus deseos; 4) expresa sus sentimientos en la situación del juego, ya que le dijo a su madre *«No comas la cubre del chocolate para que no te mueras»*. Luego se opuso a esta idea en su imaginación y no la

aceptó, porque se contradice con sus deseos reales. Así que el amor a su madre la empujó a decir:

«No no mamá no te mueras yo te quiero».

Luly se enfrenta a veces a algunos conflictos entre la idea imaginada y su mente consciente. En cuanto aparece la idea que se contradice con sus sentimientos, la niega y la aleja de su mente. Y ello ocurre con las personas significantes, por las cuales siente apego fuerte; el apego tiene un rol muy importante en el desarrollo emocional del niño.

Con respecto al Obs 82 a los 3; 3 años, la verdad es difícil decir el significado de su frase " *papá yo te quiero, tu eres mi amor, papá ¿podemos ir al mercado mañana para que me compres un teléfono?*" quizás se puede decir que es una negociación simple (te doy para que me des). Y esto fue lo que hemos notado en la observación 70.

A través del escenario de la Obs 86 a los 3; 3 años, en la que Luly vio su foto en el móvil de su mamá, y dijo, " *quiero peinar mi pelo que está en el móvil*", podemos concluir que la niña hasta esta edad no diferencia entre la imagen y la realidad lógica.

Al analizar la Obs 88 a los 3; 3 años, hemos descubierto que Luly tiene la capacidad de acordarse de cosas que ocurrieron ocho meses y medio antes, es decir, cuando tenía dos años y siete meses podía grabar las experiencias en su memoria a pesar de no poder expresarlas. Significa también, que la habilidad de grabar las experiencias precede con mucho a la habilidad del lenguaje.

Como hemos podido notar a través de la Obs 91 a los 3; 3 años, Luly sabe la función de la goma, que es borrar las escrituras. Por eso el lápiz de color que se transformó en una goma imaginaria tendrá la misma función de la goma real. Y, así, Luly se borró sus labios, que dejaron de funcionar porque Luly los eliminó. Y aseguró esta interpretación con la frase «ya no tiene boca para hablar». Como si la ausencia de la cosa en la imaginación de Luly fuera seguida también por la ausencia de su

función. A través de su imaginación Luly puede recobrar también lo perdido en la imaginación, ya que todo puede ocurrir y todo es permitido. Así que, al recobrar sus labios, recobró su función también. Este juego indica la habilidad de Luly para crear un cuento, y para recobrar y ordenar las experiencias previas en nuevas composiciones. Sus movimientos expresan sus ideas. Además, a veces no necesita utensilios o materiales para realizar su juego (el movimiento de la mano en el aire). El color se transformó en una cosa que tiene características cercanas o parecidas a él, como es el lápiz de labios.

Según el escenario de la Obs 92 a los 3; 3 años, Esta es la primera vez en el que Luly le dice a su hermana Israa (16 años), " *vamos hacer como si fueras tu un bebe pequeñito*". Anteriormente, Luly jugaba con cualquier cosa, como si fuera cualquier otra cosa imaginada por ella, y nunca expresó verbalmente que iba a hacer algo como si fuera otra cosa, solo lo hacía sin decirlo. A través del juego, Luly aprendió cómo comportarse con los otros.

Según la Obs 96 a los 3; 3 años, Luly notó a través del juego con los libros y sus muñecas la diferencia entre el "menos" y el "igual", y se fijó en la relación entre lo "más largo" y lo "más corto". Quizá es el principio de su adquisición de estos conceptos siendo esto un progreso en sus capacidades mentales. Trató de fabricar con los libros una casa con ella dentro. Hemos señalado en los otros escenarios su apego a la casa y a su presencia dentro de sus límites.

Hemos comentado en la Obs 22 a los 3; 1 años y en la Obs 39 a los 3; 2 años; que Luly ha desarrollado habilidad social y empezó participar en el juego con un compañero. Ahora, según la Obs 97, a los 3; 3 años, hemos visto que esta habilidad ha aumentado más y puede jugar juegos colectivos y participar un poco a los otros niños en sus diálogos y ofrecerles su ayuda. El juego representa para ella una oportunidad para expresar todo lo que le pasa por la mente, para identificar su pequeño mundo, y para examinar los roles de los adultos.

El juego de Luly en esta edad es un juego libre, espontáneo, placentero y sin ninguna planificación, y solo tiene por objetivo el disfrutar. Como hemos señalado en la Obs 98 a los 3; 3 años, sus movimientos, palabras, reacciones, sonrisa y llanto, ocurren durante el juego de una manera espontánea y fácil. En el mismo mes y según la Obs 99, el tipo de juguetes que utiliza ha cambiado. Los juguetes simples que dependen del movimiento y que emiten sonido, ya no le llaman la atención. Ahora los juegos interesantes para ella son aquellos que la desafían.

A través de la Obs 102 a los 3; 3 años, hemos concluido que el nivel de su pensamiento no le permite comprender la presencia de otras madres, más que la suya.

En esta edad Luly tiene una enorme energía motriz corre, salta, anda de puntillas, imita las danzas, da vueltas. En la Obs 103 del mismo mes, señala el desarrollo físico de Luly, y sus juegos representan una mezcla de juegos imaginarios influidos por el entorno social y juegos motores que nos indican el nivel de su desarrollo motriz. Lo que hemos señalado en esta observación con respecto al desarrollo físico es lo mismo que afirma la Obs 113, además de que esta última también añadió la evolución en su capacidad de controlar su cuerpo en situaciones de equilibrio.

Hemos visto a través de la Obs 104 a los 3; 3 años que Luly le gusta jugar con las cosas reales porque la atraen y le llaman mucho la atención. También le gusta la representación del rol de los adultos usando las cosas reales; como por ejemplo, el jugar con el maquillaje o los accesorios.

Como ya hemos explicado anteriormente que Luly tiene buena memoria y su capacidad de recordar las cosas y los eventos es muy notable, lo afirmamos a través de la Obs 105 ya que la niña, cuando quiso su muñeca, fue al cuarto y trajo la cesta, la vació en el medio de la sala y sacó a su muñeca. Esto nos indica que Luly tiene un mapa mental de los lugares de la casa y sus contenidos y los lugares de las cosas, porque desde al principio fue directamente al cuarto correcto, y después trajo la cesta y buscó el objeto deseado.

A través de varios escenarios de juegos de Luly, y especialmente el escenario de la Obs 106, hemos llegado a la conclusión de que, a veces, son los tipos de juguetes y de utensilios los que inspiran a la niña la idea del escenario. Los juguetes le ayudan mucho a crear un escenario rico, con sentido, al que añade su diálogo, sus movimientos, y la idea que quiere mostrar en el escenario. Hemos notado que la ausencia de los juguetes le aburre a Luly. Si están los mismos juguetes, Luly repite los mismos escenarios. Cuando hay juguetes nuevos, que tienen funciones nuevas, Luly renueva sus escenarios de juego y les añade lo requerido, y es más vital, más feliz y se comporta con más actividad.

Pero hay que tener en cuenta que aquí no nos referimos solo a los juegos que vienen del mercado, sino a cualquier cosa que caracteriza renovación, entusiasmo y vitalidad. Por ejemplo, Luly se acostumbró a jugar con los utensilios plásticos de cocina, así que cuando una vez su madre le dio una tetera real para hacer té, Luly se puso muy feliz.

Hemos comentado anteriormente que Luly, desde el principio de su tercer año y a través de descubrir y examinar las cosas; puede utilizarlas de distintas maneras durante el escenario lúdico. Sus capacidades mentales le permiten utilizar las cosas imaginariamente de muchas formas, de tal manera que lo transforma en lo que ella quiere e imagina en su mente. Todo lo mencionado, lo afirmamos mediante la Obs 108 y la Obs 111; en esta última observación Luly convirtió la bolsa en un palo, y el palo en una linterna médica. La niña con la ayuda de su imaginación puede transformar las cosas a distintas otras diferentes o al menos con similitud. El juego imaginario o simbólico de Luly se parece un poco a lo que hace el mago experto ya que ella transforma las cosas con su imaginación a otras que solo ella ve en su mente. Mientras que el mago transforma las cosas a otras cosas que ven el resto de la gente. Imitó el rol de su hermana, porque ésta le había examinado los ojos anteriormente. Convirtió el palo en un arma para defenderse con él del perro imaginario que le estaba atacando. Se asustó con el león depredador que estaba corriendo detrás de su víctima en el programa de TV. Antes no sabía cómo decir león, así que usó su experiencia y lo llamó como perro.

En esta misma línea y según la Obs 116, Luly transformó la cesta grande de guardar sus juguetes en un sombrero y luego habló con sus amigos imaginarios introduciéndolos en su juego. Tomó el rol de su madre y preguntó por el desorden que ella misma había hecho. Lo cual significa que con solo tomar el rol de su madre se criticó a sí misma, es decir a Luly quien causó con sus amigos imaginarios el desorden y el jaleo. Este es un escenario de juego muy complicado ya que contiene muchas personalidades: la personalidad de Luly que juega con la cesta, las personalidades de sus amigos imaginarios, y la personalidad de su madre, quien fue representada por ella misma. De modo que Luly actuó como varias personalidades en un solo tiempo, sin planificación y con mucha espontaneidad. Lo que hemos comentado en esta observación con respecto la capacidad de la niña en representar múltiples papeles, lo hemos señalado en la Obs 72 a los 3; 3 años ó sea en el mismo mes.

En la misma edad, y después de que Luly vio sus videos filmados por su madre y pidió a su madre que le mostrara un vídeo para jugar con Luly. Como nos lo comenta la Obs 117, hemos notado que la niña comprende que ella es la que está en el video pero ignora la idea y, por el simple placer de jugar, se habla a sí misma como si fuera otra persona. Se hizo de sí misma una compañera de juego (Luly juega con Luly), hemos concluido que Luly hace de cualquier cosa real o imaginaria un compañero de juego.

Según la Obs 118 a los 3; 4 años, Luly cuando estaba jugando con su madre con los utensilios de la cocina dijo:

«*Mamá, yo no quiero hacer un pastel porque tiene un olor malo y me enfermaré si lo cómo*» ¿Por qué dijo esto? La respuesta es porque, en el cumpleaños de su hermana Israa, Luly comió mucho pastel y después de dormir, se levantó y lo vomitó todo. Desde este incidente Luly odió al pastel, y cada vez que se menciona su nombre se enfada y dice, *"a mí no me gusta el pastel"*. Se nota aquí que el malestar que sintió, y el doloroso recuerdo en la memoria de Luly, se han asociado con el nombre del pastel. Recupera estos sentidos tan solo al escuchar su nombre.

Esto significa que Luly conservó en su memoria los sentimientos y emociones, y se imaginó estos sentimientos en su ausencia y los recuperó en el presente. El cual nos indica que la niña ahora es capaz de conservar y reproducir sensaciones que se corresponden con una percepción anterior, y tiene la capacidad de hacer representaciones mentales de una experiencia o un objeto ausente. Con respecto a esta última capacidad lo hemos señalado en la Obs 62 a los 3; 3 años, en el escenario de juego en el avión imaginario.

Como puede verse en la Obs 119 a los 3; 4 años, Luly está representando al personaje de su padre. El volante del coche estaba entre sus juguetes hacia un tiempo y a pesar de eso Luly no le había prestado ninguna atención. Esta fue la primera vez que ella jugó con él, ya que al día anterior vio a su primo jugando con él como si estuviera manejando un coche. Luly quiso probar esta experiencia, pero no siguió por mucho tiempo ya que lo dejó rápidamente y fue a jugar con sus juguetes preferidos. A Luly no le llaman mucho la atención los juegos del otro sexo, pero si nota que otro niño está jugando con un juguete preferido por él, como el coche u otro juguete, lo prueba por probarlo, pero su interés no dura por mucho tiempo. La tendencia de Luly hacia los juegos femeninos se mostró desde temprana edad.

Hemos notado que el escenario de la Obs 120 a los 3; 4 años, es diferente al resto de las situaciones de sus juegos, en que Luly no deja su personalidad real sino que transformó el oso a la personalidad imaginaria deseada. Además obligó a su madre a seguir las reglas del juego que ella puso, distribuyó los roles y juntó entre los papeles reales de ella y de su madre y entre los papeles imaginarios de las personalidades ausentes.

La niña Ansam y su madre vinieron a visitar a la familia por más de una vez; y a Luly le gusta que la niña juegue y baile con ella. Parece que Luly quiso convocar estas personalidades para restaurar su sentimiento de felicidad y que lo representa en la presencia de la personalidad de Ansam. En realidad podemos concluir de esta situación, que el niño no deja de repetir las experiencias reales en el juego simbólico para liberarse

de los malos sentimientos que lo acompañan, porque los ha vivido y en consecuencia lo afectan y, además, las repite también para recuperar los buenos sentimientos que están ausentes y desea obtenerlos de nuevo. Y de esta base podemos decir que el juego satisface las necesidades psicológicas y emocionales.

A través de la Obs 121 a los 3; 4 años hemos notado lo siguiente:

- Luly se puso muy alegre cuando los otros participaron en el juego. Esto lo hemos visto desde el principio de su tercer año de edad.
- Tiene una experiencia previa con el huevo cocido y en cómo enfriarlo, porque en muchas ocasiones, Luly le pidió el huevo a su madre y ésta le dijo, "espera un poco hasta que se enfríe", y vio a los miembros de su familia echar agua sobre los huevos para enfriarlos. Así que Luly los imitó. En este caso, Luly usó una experiencia previa que estaba grabada en su memoria.
- Luly relacionó entre el huevo como un tipo de alimento y la olla cuando les dijo, *"vamos a ponerlo en él"*.
- Luly no pudo estimar la cantidad de agua en el plato en el cuál amasó la arena, así que puso mucha agua con un poco de tierra.
- En muchas ocasiones, cuando alguien viene a jugar con ella, Luly asume el papel de su guía para enseñarle a jugar, y la vemos explicándole cómo jugar a su manera.

Debido a la interacción con los que la rodean, cada vez aumenta la tendencia de Luly hacia la sociabilidad, a integrar a los otros en el juego y, a veces, a escuchar sus opiniones y aprobarlas, ya que en el principio de su tercer año se obstinaba mucho en su opinión mientras que ahora, después de cuatro meses, comenzó a permitirle un poco a los otros para que le den sus opiniones, que tomará si le gustan y si coinciden con sus deseos y si son entretenidos para ella. Según esta observación Luly se integró rápidamente en el

juego y se imaginó los detalles reales con mucha exactitud. Esto se ve a través de sus palabras; al decir que el huevo estaba caliente y por eso no quiere tocarlo con su mano.

A través de esta situación lúdica, el comportamiento de Luly nos muestra que el niño puede aprender muchas cosas en esta edad a través de observar los comportamientos de los otros y fijarse en los detalles más exactos, los cuales creemos que no los notan.- El potencial de observación de Luly es muy grande, y puede grabar las informaciones obtenidas en su mente a través de la percepción sensual hasta el tiempo en que las necesita, para recobrarlas de nuevo y comportarse con ellas en la realidad y emplearlas para que la ayuden especialmente en las situaciones del juego.

De aquí podemos decir que la situación del juego imaginario es un entrenamiento y una aplicación de las informaciones y las experiencias adquiridas lo cual ayuda en fijar las informaciones.

A través de la Obs 123 a los 3; 4 años Luly nos mostró su previa experiencia, tomada de sus programas favoritos de televisión sobre como vuelan las palomas. Además tiene una experiencia previa acerca de volar por avión. Estos viajes fueron a España, y también estos eran reforzados por su mamá, quien le decía siempre que ellos iban para el mencionado país, y es por esto que la idea se estableció en su mente. Luly imitó a la paloma en cómo mueve sus alas para poder volar. Empleó todas sus experiencias previas para crear un escenario de juego interesante. En esta edad su imaginación está asociada fuertemente a su memoria.

Según que nos señala la Obs 137 a los 3; 4 años, Luly representa rápidamente las personalidades encontradas por casualidad, aunque las haya visto por una sola vez. Debido la buena observación que tiene ha notado que el amigo de su hermano tiene puesto unos zapatos para salir, y ella tenía puesto los zapatos de estar en casa, así que le pidió a su madre que se los cambiara para salir, pidió estudiar, pero con su amiga imaginaria, e ir a la maestra imaginaria.

El juego para Luly es un proceso compensatorio, lo que nos conduce a decir esta afirmación es lo que hemos visto en la Obs 130 a los 3; 4 años, Luly usó el lápiz de cera como si fuera un lápiz labial, el cual su madre le prohibía tocar, sólo le permitía utilizarlo en algunos casos para satisfacerle su curiosidad. Y por eso, y para realizar sus deseos que le prohíben satisfacer en la vida real, acude al juego para poder realizar sus deseos ocultos.

Luly se afecta por cualquier evento que sucede en su presencia, por eso los reproduce en la situación del juego; igual como lo hizo en el escenario de la Obs 144 a los 3; 4 años, y en otras previas observaciones, así que en este mismo escenario el cepillo de pelo se convirtió en un perro imaginario. Luly trajo el jarabe de la nevera, ya que ella sabía que esta medicina se guardaba allí, y porque ya sabe que las medicinas se usan para curar la enfermedad. Luly se afectó con la imagen de su abuela que estaba enferma y por eso transformó el peine en un perro imaginario que estaba enfermo, la niña pidió a su madre que le diera la medicina al perro y a la muñeca, porque ella sabe que su mamá no le permite abrir la medicina, y a Luly no le gusta su olor por el motivo del odio de la medicina. Luly trata de alejarse los malos sentimientos que siente en las previas situaciones que son infelices para ella, y por eso se imagina que los otros son los enfermos y que la medicina es para ellos y no para ella. Luly usó la receta como una sábana para taparle a su muñeca, porque la receta es rectangular como la sábana. Estas transformaciones simbólicas son sin duda alguna un desarrollo claro en sus capacidades imaginarias y creativas.

Luly vacila en crear un escenario específico, y juega de una manera desordenada cuando se acumulan todos los tipos de juguetes. De esta base, y según lo que hemos visto en la Obs 145 a los 3; 4 años, nosotros aseguramos que la abundancia de los estímulos y su reunión en una sola situación, contribuyen en la dispersión de la atención y la concentración del niño. Especialmente si todos los estímulos tienen una gran influencia, Luly no puede relacionar grandes cantidades de distintos tipos de juguetes, que tienen distintas características, en un solo escenario. En la observación 73, Luly pudo reunir entre los utensilios de la doctora y la muñeca en un solo escenario, pero la presencia de

grandes cantidades de distintos juegos la hace sentirse incapaz de poner un escenario que requiere distintos roles y personalidades.

En la Obs 146 a los 3; 4 años, Luly está imitando al gato de los dibujos animados (Tom y Jerry) cuando presenta el rol del bandido. Además de que su habilidad de imaginación mental de las cosas la ayudó en completar las partes ausentes de la cosa, como el trozo de hierro ya que tiene la forma de la letra (L), la ayudó también en recordar la figura de la pistola cual conoce su forma previamente. Esta observación nos afirma lo que hemos dicho en la observación 72 a los 3; 3 años respecto a las previas experiencias.

En la Obs 151 a los 3; 4 años hemos comentado que Luly en algunas ocasiones insiste en aplicar y repetir a sus primeras experiencias, por ejemplo:

1. Si juega con un juego nuevo de una manera específica, en la próxima vez repite la misma manera como si este fuera formado de reglas que no deben ser cambiadas.
2. Si juega con un grupo de objetos y forma con ellos un escenario específico, en la próxima vez los busca a todos de nuevo para formar el mismo escenario.
3. Si Luly menciona unas palabras o algunos conceptos específicos, y los repite por más de una vez en un escenario, estos conceptos y palabras los asocia con esta situación y con ese escenario, y por ello los repite de nuevo al encontrarse en la misma situación.
4. Si Luly hace un movimiento específico en una situación particular y lo repite, éste movimiento lo relaciona, y por eso lo repite al encontrarse en la misma situación.

Debido a la importancia de estas notas, y para darle una explicación probable, lo hemos mencionado en este capítulo, y en el anexo tres como parte de las observaciones generales. Adicionalmente, desde mi punto de vista y según mis observaciones de los juegos de Luly, parece que el niño en esta edad no entiende el concepto de reglas de juego ni puede participar en un juego reglado, ni tampoco respetar una regla puesta por

otra persona, pero en el mismo tiempo tiene sus reglas y sus maneras de dirigir sus escenarios de juego. Cuando Luly desarrolla un juego con su madre, o sus hermanos, no dice explícitamente cual es la regla del juego pero los obliga a seguir una regla específica. Por eso, parece que implícitamente existen reglas en los juegos de Luly en esta edad, aunque no las menciona explícitamente. En otras palabras ella misma establece las reglas de sus juegos.

En el escenario de la Obs 153 a los 3; 4 años, hemos visto, que no es la primera vez en la que Luly le pide a alguien de los que participan en el juego que tome un rol específico. Hizo esto en varias otras observaciones desde el principio de su tercer año. Luly relacionó entre el limpia cristal y su poder de remover las cosas indeseadas, y por eso dijo que quería borrar el origen de su molestia. La capacidad de relacionar entre las cosas se empezó desarrollar desde el primer mes de su tercer año de edad.

Hemos dicho previamente que a Luly le gusta el movimiento ya que corre, salta, da vueltas y disfruta mucho de los juegos locomotores. Cada vez se mete un elemento nuevo en su juego, según la Obs 154 a los 3; 4 años, Luly vio el elemento de la pistola en sus programas y luego lo introdujo en su juego imaginario y tomó el rol del gato Tom y le ayudó en esto la presencia del abrigo, que le recordó al personaje imaginario que quería imitar. Imaginó que las armas estaban en su abrigo y obligó a todos los que la rodeaban a que entraran en su juego imaginario y a participar en el juego, convenciéndolos para que dominaran los movimientos. Para complacerla y ayudarla a realizar la idea del juego, su papa trata de quitarle el abrigo con mucha precaución. Este movimiento supone un apoyo a su imaginación y esto le gusta mucho y le hace sentirse satisfecha y feliz. El sentimiento de Luly, cuando los otros miran a sus juegos y a su imaginación como si fuera algo real y serio, es intenso y proporciona confianza en sí misma, contribuye a desarrollar su autoconcepto positivamente. Esto, en nuestra opinión, le proporciona respeto a ella misma, a sus habilidades y a su pequeño mundo, que siente que está bajo el control de los adultos. Luly sugirió a su tío la manera y la regla de jugar; ya que ella distribuye indirectamente los roles a los participantes y dice "yo hago esto y tú haces esto". Esto contribuye al desarrollo de sus habilidades para dar y recibir instrucciones.

Con la edad de tres años y cuatro meses y medio, y según la Obs 155, Luly usó el concepto de la promesa, y ello provocó que nos hiciéramos algunas preguntas, como:

- ¿comprende Luly el significado de la palabra promesa?
- ¿Entiende que la promesa tiene ciertas reglas, condiciones y que el que promete tiene que cumplirla?
- ¿Es esta una de las palabras oídas por ella anteriormente, y sobre la cual ha encontrado que esta es la situación adecuada para usarla? (*Ella la aprendió de los dibujos animados*).

Nos parece que el uso de la palabra correcta en la situación correcta significa que la niña comprende su significado, y que esta palabra existe en su estructura cognitiva. Si el asunto es así, esto nos indica que Luly o cualquier otro niño en su edad, su capacidad mental y su desarrollo cognitivo les permite aprender algunos conceptos, si estos conceptos son presentados en una situación educativa adecuada, clara y corresponde a sus tendencias, como el juego o los cuentos dramáticos motores.

Según la Obs 160 a los 3; 4; 15 años se ve que Luly no le gustó mucho la muñeca gorda con pelo rizado porque no era bonita como la otra. Luly en este escenario pretendió estar llamando a su muñeca bonita le dijo:

" barbie barbie, mamá te compró una barrita mágica y una corona de princesas, vamos ven yo estoy aquí" ¿por qué Luly ignoró a la muñeca gorda y fea? La verdad nosotros no hemos podido decidir cual es la verdadera razón detrás de la conducta de la niña, pero le hemos dado dos interpretaciones. La primera es que la evolución del sentido del gusto estético, de manera que le permite comparar entre muñecas. La segunda es que, quizás, el efecto de la mentalidad de la sociedad de hoy en día, por que la niña ve en los medios de comunicación y los anuncios que la mujer delgada es la más preferida y en los anuncios de los juguetes la barbie bella y delgada es la mejor.



Figura 26: Las muñecas de Luly.

Luly relacionó, entre la muñeca y entre el proceso de planchar la ropa y creó de ellos un escenario de juego, pero no relacionó entre ellos y los ratones, ya que durante el juego se trasladaba entre la muñeca y la plancha de ropas y entre el correr detrás de los ratones motores.

Antes de poner el trozo de tela sobre la mesa, Luly juega con él normalmente con sus manos, pero una vez que lo planche se cambian los movimientos de su mano y comienza a comportarse con esta tela con mucha atención para no estropear el planchado. Esto quiere decir que Luly conserva en su memoria los detalles exactos de los comportamientos de las otras personas, y que puede acordarse de ellos estrictamente al necesitarlos.

En el escenario de la Obs 169, 3; 4; 15 años, cuando Luly puso dos piezas cuadradas de madera sobre la mesa y luego puso arriba de ellas una pieza rectangular, comenzó a mirarlas y luego le dijo a su madre, *"mira mamá, estos son unos ojos"* nos recordó de la ley de cierre o clausura el que dice que la percepción tiende a complementar las formas incompletas, esto nos indica el desarrollo de su capacidad de percibir y imaginarse de la cara humana.



Figura 27: Luly juega con estas dos piezas cuadradas de madera como se fueran dos ojos.

Hemos explicado anteriormente, que Luly imita a los otros en todo, en el escenario de la Obs 173 a los 3; 5 años, hemos señalado que la niña no tiene ninguna maestra pero imita a su hermano mayor, por eso dijo a su madre

"mamá estas son mis libretas, las puse en mi maleta y se las voy a enseñar a mi maestra para que no se enfade y me diga, tú no trajiste tus libretas".

Como puede notarse en la Obs 175, 3; 5 año, La mímica con los manos vacías es algo que Luly repite mucho en sus escenarios, pero cada mes se nota el progreso en su habilidades manuales, a través de los movimientos de sus manos. Sin utilizar ninguna expresión verbal, representa exactamente la forma imaginada hasta el punto que el observador puede reconocer la cosa representada. En el principio de su tercer año de vida Luly empleaba el lenguaje para identificar la cosa que está representando, además de usar los juguetes, pero hoy, en la ausencia de los juguetes o cualquier otro material y utilizando solo el dibujar en el aire con sus manos, puede representar cualquier cosa.

Como se comentó en otras varias observaciones y según lo que hemos visto en la Obs 190 a los 3; 5 años, Luly comprende la relación entre algunas cosas. En otras

palabras, combina dos objetos entre sí, como por ejemplo la relación entre la taza de café y su plato, comprende cuando se acaba cada tarea llevada a cabo por ella durante el juego imaginario, y lo expresa verbalmente « *ya hemos terminado*».

Lo que hemos señalado en la Obs 148 a los 3;4 años, lo afirmamos a través del escenario de la observación 190 a los 3; 5 años, Luly niega añadir un nuevo elemento al escenario del juego si la relación entre este elemento y el escenario es indirecta, como por ejemplo la relación entre el saltamontes y el escenario de preparar la comida. Ciertamente, Luly jugó con él, pero no lo introdujo en el escenario de cocinar. Parece una de las clasificaciones mentales simples que Luly puede realizar ahora, gracias al crecimiento y el desarrollo de su estructura cognitiva. En muchas ocasiones Luly hace de un solo escenario distintos escenarios pero no mezcla los elementos que no son idénticos en la realidad.

Cada mes se nota su desarrollo motriz ya que la Obs 200 a los 3; 5 años señala que su actividad motora ha aumentado y ya perfeccionó muchos movimientos que hacía hasta hace cinco meses de manera incorrecta. Y ahora, tras cinco meses y tres semanas, Luly comenzó a hacerlos de una manera mejor, además de que les añadió movimientos nuevos que no se le conocía anteriormente.

A Luly le gusta mucho jugar con los juegos de las niñas que son más mayores que ella, y puede ser que esto se deba a que ella encuentra en ellos un desafío a sus habilidades y trata de probarse a sí misma que puede hacer las cosas como los otros. Como lo hemos explicado en la observación 191 a los 3; 5 años, debido a la socialización, la interacción social y la imitación de los papeles, Luly aprendió algunas reglas relatadas sobre algunas cosas y acciones que se repiten en su entorno social.

A veces, Luly coge los relojes de sus hermanos pero ellos no le permiten hacerlo temiendo que los eche a perder. Parece que Luly y a través de esta situación lúdica que nos presenta la Obs 202 a los 3; 5 años, está compensando lo que no pudo realizar en la

realidad, así que lo realizó a través de su imaginación. A esto se le denomina, «combinaciones compensatorias». Lo mismo hemos notado en la Obs 206 a los 3; 5 años,. En ella se muestra que Luly muchas veces agarra el frasco de crema y juega con él, siempre ensucia sus ropas y su cuerpo; por lo que su madre le prohibió que jugara con él de nuevo. Por eso su comportamiento mencionado en el anexo 3 en la misma observación, es una expresión simbólica de sus deseos inaceptables para los adultos, además de ser un tipo de imitación de los otros. Y como dijimos previamente, el carácter femenino predomina en los juegos de Luly.

Luly ve en la televisión los programas documentales sobre los animales. Aprendió de ellos los nombres de estos animales además de aumentar sus informaciones sobre sus propiedades en cuanto a la voz, el movimiento y el nombre. Los introdujo en el escenario de su juego imaginario de manera que repetía sus nombres y aplicaba sus movimientos y hablaba con ellos, y esto la ayudó en sostener sus conocimientos sobre ellos de manera directa o formal. Según la Obs 207 a los 3; 5 años, Luly nos mostró que sus amigos imaginarios pueden ser animales y no solo humanos.

Uno de los escenarios maravillosos de los juegos ficticios de Luly es el escenario de la Obs 208 a los 3; 5 años, en el cual hemos notado la evolución de su habilidad imaginativa junto al aumento de su capacidad de atención. Así que, cuando Luly le dijo a su hermana que la cremallera se pone por atrás, esto representa una evidencia de que Luly camina en su imaginación de acuerdo con las reglas y los sistemas del mundo real. Luly se ha acostumbrado al ponerse sus vestidos de modo que la cremallera esté para atrás, y por eso se plantea: ¿por qué tenemos que poner la cremallera en el lado?. Luly está siguiendo en su imaginación el sistema exactamente como es en la realidad. Además de que está imitando los comportamientos de los adultos de su mismo género al prepararse para salir para la fiesta, y como señalamos anteriormente, el escenario de su juego es como el espejo que refleja la realidad que la rodea, aunque lo cambie un poco. Luly tiene el deseo de usar y descubrir los utensilios de los otros que están en su entorno familiar y, ya que la sociedad no le permite hacerlo en la vida real, lo realiza compensándolo en su juego.

Según la Obs 209 a los 3; 6 años, hemos notado que Luly además de las muñecas, el agua y los cubos, le encanta jugar con la arena ya que le gusta su tacto sobre sus dedos y cómo se pasa por entre ellos. Y le llama la atención cómo puede dibujar círculos y líneas sobre la tierra. También hemos visto a través de la misma observación que Luly hasta esta edad todavía no conoce los tipos de comida de los animales, ella sabe que la comida de los animales es diferente a las del humano pero no sabe el tipo adecuado para cada uno de ellos y por eso le da tierra a todos los animales ya sean artificiales, reales o imaginarios.

Todo está disponible en su imaginación, ya que las dificultades y los obstáculos existen en su mundo real pero no en su imaginación, y en este sentido, podemos decir que su imaginación satisface su curiosidad y sus deseos no disponibles en su vida real, la habilidad de Luly en convocar sus experiencias previas al necesitarlas, le permitió acordarse de la función de la llave en abrir la puerta, y comprender la relación entre la llave y la puerta cerrada.

Lo que hemos indicado en las observaciones 175-176 a los 3; 5 años, lo afirmamos a través de la Obs 211. Luly a los 3; 6 años puede reconocer lo que lo está representando o lo que lo está planificando en su mente hasta sin usar el lenguaje verbal. Mediante la imagen mental, Luly puede regresar hacia atrás en su imaginación y devolver la imagen de nuevo para corregirla o adicionarle algo nuevo que le ocurrió de repente. Luly, nos recordó en esta situación; la producción de una película de cine cuando el director repite una escena específica para verla de nuevo, o representarla con más exactitud. Luly repitió la escena para usar la llave que había olvidado usar en el escenario, algo lógico en la realidad ya que la entrada de la puerta de la casa requiere el uso de la llave. Luly, con su imaginación, es como una escritora, una actora y una directora al mismo tiempo. Además esto significa que ha empezado a pensar de manera más lógica que antes.

Al revisar la Obs 212 a los 3; 6 años, nos surge la siguiente pregunta ¿Por qué cuando Luly habla con un personaje, o un animal imaginario, repite sus palabras más de

una vez?. Dice, *por ejemplo*:

vamos vamos levántense levántense”,

vamos a dar vueltas”,

“vamos vamos vengan

“vamos vamos a dar vueltas,

“vamos come, vamos come””. En nuestra

interpretación esto significa que Luly comprende que la persona imaginaria no llevará a cabo lo que le pide. Ya que en muchas ocasiones le pide a sus amigos imaginarios algo, y después de un poco, ella lo hace.

En el escenario de juego de la Obs 223 a los 3; 6 años, hemos notado que Luly asimiló entre las frutas pequeñas dispersas en el aire y entre las gotas de la lluvia. Quiere decir que asimiló entre una cosa no conocida por ella y otra, de la que tenía cierta experiencia, ya que por muchas veces Luly se paraba al lado de la ventana para mirar la lluvia al caer en el patio de la casa.

Hasta la edad de 3; 7 años, Luly no ha conocido el mar o la piscina, es decir que no ha experimentado la acción de nadar directamente. Toda su experiencia sobre el mar, el nadar y los peces está derivada de sus programas de televisión, y ahora según nos señala la Obs 233 a los 3; 7 años, Luly está aplicando las experiencias adquiridas previamente en sus correctas posiciones. Podemos entender de la frase de Luly en la que dijo *“yo estoy nadando como un pez”* que esta frase significa muchas cosas. La primera es que Luly estaba hablando de sí misma y decía *“yo”* lo cual significa que su sentido de yo separada de los demás ya es más claro ahora. La segunda es que la experiencia de nadar es una experiencia previa guardada en su memoria, y que Luly la usó a su debido tiempo, cuando se tumbó boca abajo. La tercera es que Luly relacionó el pez y su característica principal, que es nadar, y que no dijo que ella estaba nadando como la mariposa, por ejemplo.

Los movimientos deportivos de Luly se desarrollaron y variaron de modo que tuvieran una forma de sucesión, especialmente en lo relacionado a las danzas que resultan de la imitación.

Luly comprende que el pez nada en el agua, lo cual es una realidad que aprendió a través de entrar en la cocina con su madre, y obtener respuestas a sus preguntas, como sucede cuando la comida es un pescado y también a través de mirar los programas documentales sobre el mar y la biología marina.

Luly en esta edad sabe el nombre de los miembros externos del cuerpo como la cabeza, los manos, los brazos, pies, pecho y la cara, pero en el escenario de la Obs 238 a los 3; 7 años, Luly cuando quiso decir que su cabeza le estaba doliendo y que tenía alergia, señaló con su mano al pecho, en realidad en este caso estaba imitando el movimiento de su primo Taha; al decir que no podía jugar con la arena porque tenía alergia y al señalar a su pecho, pero Luly no sabe que la alergia es una enfermedad que afecta el pecho, y por eso imitó el movimiento mencionando la palabra pero equivocándose en determinar el lugar que afecta esta enfermedad, ya que dijo “mi cabeza” por pura imitación.



Figura 28: Luly en la granja pretendiendo estar cocinando huevos crudos.

Según la Obs 244 a los 3; 10 años Luly, a través de su imaginación transformó el carrito en un caballo y se transformó a sí misma en una vaquera, así que tomó la personalidad y la voz del vaquero al mismo tiempo. Los escenarios del juego de Luly han variado cuando se aproxima su cuarto año y su habilidad de imitar e imaginarse ha aumentado mucho.

Según la Obs 246 a los 3; 11 años, Luly hasta esta edad imita sus personajes igual sean queridos o no. El escenario de la Obs 247 a los 3; 11 años, confirma que el contenido del juego de Luly se adquiere del ambiente que la rodea y de lo que ve y escucha.

Los Personajes espantosos

Durante el juego, Luly sobrepasa los límites de la realidad, y se libera de los nervios, y el miedo. Para deshacerse de sus temores, se pone en el lugar del carácter espantoso, juega el rol invertido. (Reverse Role Playing o Inversión del rol). En la edad de 3; 1 años aparecieron los personajes ficticios espantosos. Esto fue debido a algunas escenas que había visto de una persona espantosa, que se estaba tapando toda su cara y su cabeza, en un programa de televisión. Antes de esta situación el término de la Gula⁹ no tenía ningún significado para ella y no sabía que significaba, pero desde que su hermano, un día se tapó la cabeza y la cara, y mencionó la palabra de Gula, se relacionaron en su imaginación los sentimientos de miedo con la figura y el nombre del personaje espantoso, y se unieron en su mente formando una sola cosa. **El término de la Gula se convirtió en un símbolo y algo espantoso para ella.** Este término se relacionó con los sentimientos de miedo y adquirió las mismas propiedades en su mente.

Para liberarse de estos sentimientos, Luly los vencía a través del juego, representando en él las escenas espantosas y reproducía la realidad que la perturbaba, en una situación lúdica y segura. (Véase Obs. 23).

Al analizar la observación 93 a los 3; 3 años, hemos descubierto que Luly tiene miedo, se imagina los personajes espantosos, y de hecho ella misma inventó una persona ficticia espantosa y lo llamó Hmeda. Este personaje entró en sus diálogos consigo misma, durante el juego, y comenzó a ser parte de sus muchas conversaciones, individuales imaginarias, en las que pretende estar hablando con este personaje, le dirige las palabras y le da respuestas a sus preguntas. Luly comenzó a aliviarse las presiones del miedo a

⁹ La Gula en el dialecto libio es la bestia en castellano.

través de las situaciones lúdicas y, cuando habla con su muñeca diciéndole «no tengas miedo de ellos» debemos saber que está hablando de sí misma y tratando de sembrarse la confianza y la tranquilidad en sí misma.

Según la Obs 125, Luly a los 3; 4 años de edad representó el rol del personaje espantoso y les dijo a sus primas, " *yo soy el monstruo de la oscuridad*", así pues, como lo hemos indicado en la observación 23 Luly trata de vivir y experimentar la personalidad espantosa en la actividad lúdica para aliviarse sus temores y sacar lo que siente de molestia, para poder sentirse relajada y satisfecha.

En la Obs 127, 3; 4 años, la pieza de la cual estaba hablando Luly se parece al cuerpo humano en su forma, ya que tiene una cavidad circular superior que se parece a la cabeza, otra en el medio que se parece a la tripa y una última cavidad ovalada por debajo que se parece a las piernas. Esta pieza le recordó a Luly las personalidades espantosas que se imagina, y por eso proyectó sobre ella sus emociones y pidió que la alejaran de ella. Luly notó la similitud entre la pieza y el cuerpo humano, lo cual no puede ser observado fácilmente ya que no es tan claro. La habilidad imaginaria de Luly y sus desarrollos mentales son los que la empujaron a imaginarse que el juguete es la personalidad espantosa. Y, además de esto, anticipó lo que iba a decir a través de la frase que emitió cuando le preguntó su madre *¿qué te dijo la pieza?* «*me dijo aléjate de aquí*».



Figura 29: La pieza que le dio miedo a Luly.

Tal como podemos ver en la Obs 134, a los 3; 4 años, la niña cree que la personalidad espantosa da miedo a los adultos también, por eso le dijo a su tío,

«si no sales de mi casa, llamaré a Hmeda para que te coma»

En la Obs 152, a los 3; 4 años, pueden observarse cómo la niña relacionó entre las figuras y las imágenes de los personajes espantosos y entre el pelo de su muñeca que no estaba peinado, y debido a su miedo hacia estos personajes le pidió a su padre que la rescatara de la muñeca espantosa; la cual representa en realidad un símbolo de sus temores internos hacia los monstruos, Luly le dijo a su padre,

"papá átale las manos a la muñeca", "¿porqué?" le preguntó su padre,

"porque ella quiere asustarme a mí y a mamá con su cabello despeinado, ella quiere asustarnos a mamá a mí como un monstruo".

Según la 168 en el mismo mes, Luly, mientras está jugando con la cinta de pegamento le dijo a su madre:

«mamá yo me estoy pegando la boca como lo hizo el malvado en el televisión». Luly ya sabe cómo diferenciar entre los personajes malvados y espantosos y entre los buenos que

se ven en sus programas. Tiene también una gran capacidad para narrar los hechos con mucha precisión, mencionando hasta los detalles tediosos de las situaciones vividas o vistas por ella, hasta aquellos detalles que no pensamos que había percibido. Y a veces repite una situación conocida y vivida por nosotros. Y si se olvida de una parte de los acontecimientos, vuelve y lo repite correctamente.

El concepto de morir

A través de la Obs 5, a los 3 años, Luly se vio afectada emocionalmente al ver el cordero muerto, lo cual la hizo tener un mal sueño. Es decir, dichos eventos los relacionó con la vida real pero en la forma de símbolos. Luego liquidó estas cargas emocionales molestas en su muñeca durante el escenario del juego simbólico y usó su lenguaje para expresar lo que le estaba pasando por su mente. En la base de esta situación podemos plantear dos interpretaciones, la primera consiste en que la muñeca fue usada por Luly para simbolizar el cordero de una manera indirecta ya que dijo:

(mamá, la cabeza de está intacta). La segunda es que pudo haber tenido miedo de que le ocurriera a su muñeca lo que le había ocurrido al cordero. La niña, no pudo culpar a su padre por haber matado al cordero, tal vez por haberse sentido incapaz ante la realidad, e impotente y con miedo de prevenir que eso sucediera. Por eso se dirigió al juego, por ser la única situación en la cual puede confrontar sus temores.

En esta situación, Luly observó por primera vez la forma del animal al morir, y relacionó en su mente la inmovilidad del animal, y sus ojos abiertos sin movimiento, con la muerte. Luego aplicó esta experiencia y la reflexionó sobre sí misma. A través de este comportamiento (el acostarse sobre el suelo sin moverse) Luly quiere probar una experiencia que había visto y que no conocía. Luly se transformó inconscientemente en un cordero. Insistió en peinarse el pelo y formar lo que se parecía a dos cuernos que le simbolizan al cordero. Parece que Luly estaba resistiendo la idea desagradable de la desaparición del cordero y se decía a sí misma “yo soy el cordero”, y por no poder cambiar la realidad, lo incorporó dentro de sí misma para poder confrontarlo sin miedo.

Luly, a través de esta situación, liquidó sus miedos y transmitió la situación desfavorable simbólicamente, y la reprodujo de nuevo transformándola en otras formas de comportamiento. Además parece que su recuperación de esta situación le ayuda a simplificarla.

En esta edad, Luly considera que la muerte es solo una separación o despedida temporal, que puede ser cancelada y que se puede volver, especialmente cuando ve en los dibujos animados que algunos personajes caen muertos y luego se levantan vivos de nuevo. Luly no es capaz de pensar en forma abstracta, por eso no puede comprender que la muerte es irreversible lo cual significa que no es regresiva. Los juegos de Luly reflejan la forma como ella comprende el mundo.

En la Obs 28. 3; 2 Años, hemos concluido que el concepto de la muerte, que Luly aprendió en el principio del primer mes de su cuarto año y lo incorporó en su juego como lo hemos notado en la Obs 5, ya es una parte de su depósito cognitivo. Comenzó a repetirlo en los escenarios de sus juegos simbólicos, así que habla con todos sus juguetes y espera respuestas pero sin éxito (lo cual es algo normal). Considera a sus juguetes muertos como el cordero, y hasta esta fecha Luly todavía está afectada con el cuento del cordero, pero notamos que empezó a comportarse con el asunto sin molestarse como si lo hubiera aceptado como realidad y ya no es una fuente de molestia como al principio.

A los 3; 3 años según la Obs 84, la niña está repitiendo el evento como una manera de imitando y repitiendo una situación experimentada previamente.

A través de la Obs 131, hemos descubierto, que aunque pasaron cuatro meses del evento del cordero, la niña todavía recuerda los hechos y los introduce en sus juegos haciéndolos parte de sus memorias, lo cual nos indica y afirma que el niño no se olvida fácilmente de los acontecimientos sucedidos en su niñez, especialmente los que vayan acompañados de un sentimiento de tristeza, y aunque disminuya el efecto del hecho de estas situaciones; no las puede olvidar fácilmente.

Las creencias y costumbres sociales y sus reflejos en el juego de Luly

A través de la Obs 33 a los 3; 2 años, hemos visto que Luly, por medio de sus observaciones diarias y su interacción con su familia; ha aprendido que el rezo tiene ciertos tiempos y que con solo escuchar la llamada a la oración¹⁰ los miembros de la familia se levantan a rezar. Por eso aplica un escenario de juego, en cual muestra modelos de comportamiento de las otras personas, e incorpora a algunos elementos de su invento. En realidad, en este escenario Luly nos está imitando y está aplicando hábitos que utilizamos para el momento del rezo; ya que nosotros le pedimos antes de rezar que se pare a nuestro lado para asegurarnos que se quedará quieta. Y le enseñamos que durante el rezo tiene que quedarse callada. Por eso, Luly está aplicando lo mismo con su muñeca y puede ser que está probando el rol de los adultos.

Concluimos de esto que el niño y a través de su interacción con su entorno social aprende muchas cosas incluyendo los asuntos de su ideología, religión y como aplicarlos, y a veces sentimos que Luly representa a través de sus comportamientos un espejo de nosotros. En la Obs 191 a los 3; 5 años, Luly no le ofreció a su padre algo imaginario, sino que le ofreció algo que representa a su familia y a las visitas en la vida real. Y esto muestra que el niño aprende y desarrolla sus conocimientos de una manera informal a través de observar, modelos, imitar y simular los comportamientos de los otros. Las Obs 220- 221 a los 3; 6 años, afirma que la cultura de la sociedad y el folklore, son de gran influencia sobre el comportamiento del niño.

El sueño y la realidad

El pensamiento del niño es realista y no comprende el significado del interno y externo. Luly está confrontando una gran dificultad para entender el significado de la palabra “sueño”, ya que para tranquilizarla, tratamos de explicarle lo que significa y que no es real, para convencerla de que lo que está buscando está en su sueño y no es la realidad, pero es en vano, ya que ella pareciera no estar escuchándonos. Esta realidad

¹⁰ En unos tiempos específicos de cada día las mezquitas llaman a la gente para rezar.

lo afirmamos a través de las observaciones Obs.5 a los 3 años, Obs.12 a los 3; 1 años, Obs.60 a los 3; 3 años, y la Obs.229 a los 3; 6 años.

A partir de los 3; 10 años hemos notado un progreso en la capacidad de Luly en este aspecto, ya que empezó a decir: “he soñado” y describe y explica su sueño, adicionalmente, ella cambio su conducta y ya no pide las cosas que ve en su sueño.

2.2. El juego y los aspectos del desarrollo psicológico

En este apartado se presentan los juegos de Luly que se relacionan con algunos aspectos de desarrollo como el egocentrismo infantil, que se refiere a la tendencia que tiene el niño a tomar su punto de vista como único; el pensamiento animista, entendido como la tendencia a percibir como vivientes cosas y fenómenos inertes; el desarrollo del lenguaje, que se refiere el progreso en la capacidad verbal, las combinaciones liquidatorias que se refiere expresar los sentimientos y la situación interna simbólicamente; la capacidad de distinguir entre las cosas distintas, clasificación simple y, los cuales en su conjunto nos permiten comprender mejor la evolución de los niños.

Egocentrismo Infantil

Hemos notado que Luly a los 3 años, todavía está pasando por la fase del egocentrismo, por eso ella es el eje de sí misma, le gusta todo lo que se relaciona a ella sus juegos y sus programas que sigue, le gusta poseer las cosas y si alguien quiere participar en algo tiene que ser después de pedirle permiso y de acuerdo con su deseo, pero esto no significa que ella no es sociable o que no le guste la compañía de los otros (Véase anexo 3, Obs. 9).

Según la Obs 14 a los 3; 4 Años, Luly niega que el juego sea dirigido por los adultos, sus hermanos o su madre, por ejemplo, e insiste en que el escenario del juego se realice como ella quiere, y no deja de jugar hasta que ella lo desee, también se observa, que en muchas ocasiones abandona el juego de repente y se mueve a otro, de la misma manera en la que se transfiere de un tema a otro cuando habla con sí misma. A Luly no le

gusta que los otros la dirijan durante el juego o que impongan su control sobre sus juegos, ya que le gusta tener el control de la situación. **No entiende que los otros tienen sus puntos de vista.**

La Obs 132 a los 3; 4 años, nos indica que Luly quiere que los demás piensen igual que ella, y como ella en esta misma situación no se imagina que el león llora entonces el juego tiene que caminar de acuerdo con su deseo y su imaginación, y no como se lo imaginan los otros Luly no le permitió a su hermana mostrar su imaginación y sus concepciones mentales en este juego porque ella no está de acuerdo con lo que imagina su hermana. En esta edad, Luly habla mucho de sí misma **«Egocentrismo verbal»**

El Pensamiento animista

El animismo infantil es una de las características que aparecen claramente en los juegos de Luly desde su tercer año de edad, ya que Luly se relaciona con su muñeca durante su juego imaginario como si fuera una niña de verdad, hasta el punto de que le pida disculpas cuando se le cae o si la pisa y obliga a los demás a que se comporten con ella de la misma manera (Véase Obs. 13).

En la situación de juego de la Obs 13, Luly se comportó con su muñeca de la misma manera que se comportó con sus hermanos cuando no los dejó que miraran sus programas; y cuando estos no la obedecieron puso su mano sobre sus ojos para no dejarlos ver. Luly a su edad no es capaz, de ponerse en el lugar de otro, y esta situación une dos nociones muy importantes que son la edad que representa y en la que se encuentra ella, las cuales son (el animismo y el egocentrismo infantil).

En muchas otras veces, Luly simula estar hablando por teléfono con sus primos, los cuales son sus amigos, y después le da el teléfono a Mimi pidiéndole que hable con ellos, y ella usa cualquier cosa, incluyendo su mano como si fuera un teléfono, la pone sobre su oreja y empieza a hablar.

La observación 30 a los 3; 2 años nos indica que Luly en esta edad, no solo a la muñeca la concibe como viva; sino a todas las cosas inanimadas o inertes. Esto lo notamos también a través de la Obs 107, a los 3; 3 años, en dicha observación Luly le llamó la atención la presencia del oso que estaba pegado sobre la sillita, creyó que la cara era la cara de la silla y comenzó a hablar con ella.

En cuanto a la Obs 185, a los 3; 5 años, cuando la niña quitó la envoltura de nylon con la cual se cubría la plastilina coloreada, la consideró como un vestido para la barbie, y en cuanto al gato, cuando quitó el nylon, se quitó con él la cabeza del gato, Luly creyó que la barbie tenía frío y que el gato estaba sufriendo por haberle quitado su cabeza, comenzó a hablar con la barbie y a decirle

" tú tienes frío, pobre, pobre, ¿ quieres que te devuelva tu velo?"

y después comenzó a hablar con el gato y a decirle,

" a ti te hemos cortado tu cabeza, ahora te la voy a pegar", por eso insistió en que su madre le trajera la cinta de pegamento para arreglar estas cosas, devolver el nylon a su lugar, y pegarle la cabeza al gato, ella concibió a los dos elementos, la barbie y el gato como vivos, creo que esto debido a su sensibilidad y a sus capacidades mentales.- La pequeña, después de realizar lo deseado, mostró con sus expresiones faciales, sus movimientos, y sus palabras que se sentía bien y muy satisfecha.



Figura 30: Luly 3; 5 años, por el hecho de quitar el nylon de la plastilina, piensa que la *barbie* tiene frío y que el gato está sufriendo por haberle quitado su cabeza.

A través de la Obs 231 concluimos que Luly hasta la edad de tres años y 6 meses todavía cree que todas las cosas piensan y sienten como ella, y por eso cuando aguantó el gato entre sus manos comenzó a hablar con él y a decirle

“gato, gato, tú no tienes piernas?, No puedes caminar? Dónde está tu mamá?” la niña anticipó que lo que necesita el gato es una madre por eso trajo al gato grande. También me parece en esta situación, que Luly está muy apegada a su madre, más que a su padre ya que cada vez que ve un niño o un animal le dice

«Tu quieres a tu madre». Así pus, por medio de esta situación aseguramos lo mencionado en las observaciones 13-107-231, y añadimos que no hemos anotado ningún cambio en su manera de tratar con los inertes y que hasta esta fecha sigue con el animismo infantil.

El Desarrollo del lenguaje

Luly utiliza el lenguaje para transmitir a otros lo que siente y percibe, ya que la lengua es un instrumento de comunicación entre ella y los que la rodean, a través de la Obs 2, a los 3 años hemos notado que la niña repite sílabas y palabras que escucha y por el simple placer de hablar (el juego lingüístico). Antes de cumplir tres años de vida el vocabulario de Luly ha sido muy simple y sus frases son desordenadas, su pronunciación de algunas letras es incorrecta porque algunas de ellas en la lengua árabe tienen salidas especiales para que sean mencionadas correctamente.

Hacia los 3; 1 años hemos notado un progreso en su capacidad verbal, comenzó a aprender frases completas que tienen significado y a usarlas en sus expresiones lingüísticas, además de emplearla en situaciones de su juego simbólico. El lenguaje, es para Luly, un instrumento a través del cual expresa sus ideas al mundo exterior, antes de adquirir el lenguaje no supimos mucho de ella pero después se aumentó la comunicación entre ella y los que la rodean. También mediante el juego Luly manifiesta sus ideas y sus sentimientos correctamente y sin caución, ya que se encuentra en él, refugio seguro a

través del cual se permite todo lo prohibido por los adultos en el mundo real. El lenguaje y el juego ayudaron a Luly a acomodarse con el mundo real. Todo lo que hemos señalado con respecto el uso de de frases completas se puede verse en las observaciones 10-14-16-17-18-19-20-27).

Mediante el análisis de las frases que menciona Luly en la Obs 14 a los 3; 1 años, el cual son *"voy a preparar la mesa, y después nos sentaremos a comer"*, *"voy a cubrir a con su tapa y voy a ponerla en su maleta, y después voy a salir a la calle para pasear"*. Concluimos que contienen el uso del futuro, la secuencia de ideas, el uso del pronombre del hablante (yo) y el pronombre del destinatario (tú), lo cual indica al desarrollo de estas dos capacidades, en realidad Luly usa el tiempo del futuro, pero no es capaz de usar y emplear los verbos del pasado, del presente y del futuro en el mismo momento.

A los 3; 2 años, y a través de la Obs 36 noté aumento en su rendimiento léxico. Al jugar con niños mayores que ella, habla lentamente con el fin de ser entendida por los otros, tratando de formar expresiones correctas y haciendo grandes esfuerzos para ello. En muchas ocasiones Luly hace preguntas a los otros niños y no espera la respuesta, sino que ella voluntariamente responde también. Durante el juego se ve más mayor que en la vida real. Luly acomoda sus informaciones y experiencias permanentemente y aprende constantemente como resultado de la interacción de manera informal. Su juego se ha desarrollado y ha comenzado a aceptar la presencia de sus iguales y el dialogo con ellos.

En la observación 45, a los 3; 2 años también, se nota claramente que Luly usa el pronombre del hablante, y el ausente, usa el tiempo del futuro al decir «comprará», y estas son reglas gramáticas aprendidas a través de la simulación durante el juego sin saber que estas son reglas gramáticas y sin tratar de aprenderlas intencionalmente. Esto indica también a que Luly separa entre su ego y entre las de los otros y que la niña ya ha formado su auto concepto.

Al analizar la Obs 47 3; 2 años, podemos decir que los juguetes le dan mucha alegría y felicidad, ya que al mismo tiempo que recibió los que le compraron sus padres; los introdujo en un escenario imaginario de juego sin prólogos y sin preparación, tomando el teléfono de juguete y comenzó a simular estar hablando con sus amigos; mientras les expresaba su felicidad con sus nuevos juegos, Luly aprovechó la situación del juego para expresar sus emociones y transformar el teléfono a un utensilio a través del cual iba a expresar lo que le estaba pasando por su mente y lo que quería transmitirlo a los otros, este es un desarrollo hacia la sociabilidad, ya que a Luly le gusta estar con sus amigos, además de que la ausencia de sus amigos en estos momentos la obligó a traerlos imaginariamente, creando un largo dialogo con ellos, haciéndole preguntas y haciendo silencio para esperar la respuesta y esto la ayudó en la adquisición de lenguaje, seguidamente anticipó las respuestas, y en vista a sus anticipaciones formó las respuestas las cuales mencionó.- Lo estupendo es, que con solo decir lo que tiene en mente se calla como si estuviera esperando la respuesta de verdad, y luego responde con frases que convienen a las respuestas anticipadas por ella en su mente, estas son composiciones simbólicas, conceptos mentales y anticipaciones lingüísticas indicadores del desarrollo intelectual. Luly en esta situación comprende que el que habla con ella en el rol de Balkis es su padre y no es ella, pero a pesar de esto siguió hablando con él como si estuviera hablando con Balkis, cada vez cambiaba el tono de su voz de acuerdo con lo requerido en la situación, y notamos que el tiempo de la conversación imaginaria fue más largo que antes y creo que esto se debe al desarrollo lingüístico e intelectual de Luly. Según la Obs 81. A los 3; 3 años también, Luly usó el teléfono de juguete como un instrumento de comunicación entre ella y su amiga que está ausente; pero presente en su imaginación. Usó por primera vez en su vida el término reproche.

Luly, como hemos comentado, pregunta durante el diálogo imaginario y le responde al conversador y se nota para el oyente que está repitiendo las respuestas del conversador. Esta es una operación intelectual en la cual Luly se imagina algunos diálogos imaginarios y algunas reacciones verbales anticipadas, así que emplea su anticipación de las respuestas de los otros que le participan en el diálogo imaginario.

Usó también la situación lúdica para aliviarse la inquietud que estaba sintiendo porque su amiga no había respetado la cita, así que realizó a través del juego lo que no pudo realizar en el mundo complicado de la realidad.

Según la Obs 55- 65 a los 3; 3 años, Luly realiza onomatopeyas, imitando las voces de algunos de los animales, esto nos indica que Luly en esta edad ya asocia sonidos e imágenes.

Las observaciones 62- 63-75- 76- 92- 95, a los 3; 3 años, nos señalan que el lenguaje de Luly se ha desarrollado notablemente, empezó a decir sus frases y a ser más clara al hablar hasta para los extraños, sus frases, como hemos comentado previamente; contienen el pronombre del orador, además de la capacidad de expresar los deseos y los anhelos en un solo tiempo, y ya puede transmitir sus ideas a los otros mejor que antes. La interacción social, la participación de los miembros de su familia en sus juegos y la televisión la ayudaron a mejorar su nivel de lengua y en introducir nuevos conceptos y términos, aunque su egocentrismo todavía domina sus frases y reacciones con los otros, (egocentrismo verbal).

Hemos notado que Luly en esta edad no diferencia entre el árabe dialecto y el árabe culto ella solo repite lo que escucha de los que la rodean, sin embargo relaciona entre ambas formas de lenguaje, y; es desconocido para mí, como supo que la dos palabras significan lo mismo especialmente cuando tienen distintas pronunciaciones.

En la Obs 112 a los 3; 3 años, parece que la niña estuviera sacando todo lo que estaba guardado en su memoria, lo cual significa el contenido de su vida real. El contenido del pequeño mundo de Luly, en su mente, representa una parte de su mundo real, el mismo que la rodea y forma el contenido de su mundo interior con todos sus influyentes positivo y negativo.

Hasta esta edad la niña todavía habla mucho y no se preocupa de su interlocutor, y si alguien de la familia la está escuchando, tiene muchas repeticiones o ecolalia, repite sílabas que ha escuchado de sus hermanos o de la TV o inventadas por ella misma; igual sea en árabe o en otro idioma, como por ejemplo el castellano o el Inglés, lo repite solo por el placer de hablar, y muchas de las palabras repetidas, especialmente las que ella inventa no tienen sentido ni para ella, ni para su interlocutor, y no son dirigidos a nadie, además, en muchas otras ocasiones parece que está hablando para sí misma o pensando en voz alta.

Según la Obs 113 a los 3; 3 años, su habilidad para comprender lo que le dicen los otros ha mejorado; incluyendo los eventos sucesivos de los cuentos, en el pasado, y antes de esta edad, Luly oía los cuentos solo para disfrutar el tono de la narración que usaba su madre, ya que a veces, ella hablaba con voz baja y otras con voz alta o cambiaba el tono de su voz para convertirse a la personalidad de quien está hablando en el cuento, pero hoy la habilidad de Luly se ha desarrollado y ha excedido el nivel de solo escuchar y ahora comprende las palabras y a que capítulo refiere el cuento y y los repite.

A través de las observaciones 128-138-152-163-156, a los 3; 4 años, podemos descubrir el aumento espectacular de su vocabulario y el desarrollo de su capacidad de combinar varias palabras en el mismo enunciado, aumentó su poder expresivo de lenguaje, y también, sigue repitiendo las palabras que tienen la misma rima durante el juego como una manera de jugar con las palabras. Según lo que nos indica la Obs 133 a los 3; 4 años, Luly utiliza cada vez más los diálogos inventados o tomados de la televisión y los repite en los escenarios de sus juegos. La Obs 35 a los 3; 2 años, La Obs 148 a los 3; 4, La Obs 164 a los 3; 4 años, La Obs 195 a los 3; 5 años señalan lo mismo, y que sus juegos contienen palabras entendidas y otras ambiguas.

A través de la Obs 185 a los 3; 5 años también, hemos concluido que Luly comprende varios conceptos como por ejemplo el concepto de la «ayuda», ya que durante su juego le pidió a su madre que la ayudara, le dijo " *mamá,*

ayúdame a pegar la foto", se ha aumentado su conocimiento de conceptos, y ahora menciona a muchos de ellos, y comprende sus significados, aunque no pueda explicarlos.

A través de la Obs 232 a los 3; 6 años, hemos notado, que Luly aprendió nuevos términos y desarrolló su lengua algo más, su desarrollo lingüístico es acelerado y parece que esto se debe al desarrollo de sus capacidades mentales, su auto-actividad y a la interacción con los otros incluso con las personalidades de sus programas preferidos, ya que les hace preguntas, habla con ellos y no espera ninguna respuesta. Hasta esta misma edad, Luly todavía imita la voz de los animales y su capacidad de mencionar sus nombres ha aumentado, además de diferenciar entre ellos, ya no los **generaliza**, sino que llama a cada cual de manera correcta y relaciona entre él y sus propiedades, además de que imita sus movimientos con mucha exactitud.

El juego de Luly y las combinaciones liquidatorias

A través del análisis de la Obs 16 a los 3; 1 años, podemos decir que la razón que la empuja a decir estas frases

«mama

voy a salir con papa, y te dejaré en la casa, pero no llores mamá, no voy a tardar y te traeré un dulce, tu eres linda mamá, no voy a tardar» es que su madre tuvo que viajar por veinticinco días (en la temporada del peregrino de los musulmanes) y no pudo llevarla con ella, dejándola con sus hermanos en la casa. Al ser la más pequeña de la casa y la más mimada por todos, esto le afectó, y quiso que su madre experimentara indirectamente el mismo sentimiento de dolor al quedarse en la casa sin su hija. De esta manera, Luly encontró en el juego un medio para expresar sus sentimientos, y un instrumento con el cual expresar su situación interna.

Luly en esta misma situación, trata de aliviar el impacto de la experiencia desagradable que ha pasado, liquidar una carga emocional con diferentes formas de conducta y tratar de reproducir la realidad, aunque con algún cambio en los roles de las

personas que constituyen la posición original, **está realizando un proceso de licuefacción de esta experiencia.**

Hemos visto a través de la Obs 38 a los 3; 2 años, que Luly insiste en quitarle la ropa a su muñeca cada vez que su mama se la pone; utilizando el pretexto de que tiene calor. En este caso creemos que ella trata de desafiar los deseos de los adultos y aplicar lo que ella desea. Luly está llevando a cabo en esta situación operaciones compensatorias y liquidatorias al mismo tiempo, compensando a lo que lo deseó y de lo cual fue privada debido a la autoridad de los adultos, y liquidando las cargas de furia debido a su imposibilidad de cambiar la realidad en frente de la dominación de los mayores en su mundo real, por eso disminuye sus angustias inconscientemente a través de la situación lúdica; en la cual puede hacer lo que no puede hacer en la realidad.

Según la Obs a los 3; años, notamos que Luly, se afectó con la mala manera como se comportó con ella la hija de los vecinos. Se enfadó y por eso se dirigió a su hermano mayor contándole lo que le había pasado, pero sin éxito, ya que no le alivió su enojo. Parece que Luly consideró a su hermano como una autoridad superior a la de la hija de los vecinos y cuando su hermano no le hizo caso, se dirigió a jugar con su muñeca y sus juguetes contándoles la situación triste para aliviarse el estrés, para liquidar su ansiedad y para informarles sobre su reacción en caso de que el origen de la molestia venga a la casa (Bushraa). A través de la Obs a los 3; años, afirmamos lo que hemos comentado anteriormente, lo cual es que Luly usa su imaginación y las palabras para expresar sus percepciones, ideas y sentimientos interiores, y trata de dominar la realidad para que se adapte a sus deseos interiores.

Hemos notado a través del escenario de la Obs 110 a los 3; 3 años, un tipo de imitación para librarse del miedo, ya que Luly tuvo miedo del león que vio en la televisión, comiendo los animales en el bosque. Se transformó a si misma imaginariamente a un animal rapaz y consideró a su hermano como una víctima que la iba a tacar. Luly trata de probar el rol del león para sentir su control sobre la situación y

para liquidar su furia, su miedo y su preocupación, Luly está confrontando la fuente de su miedo en una situación lúdica segura.

Según la Obs a los 3; años, podemos notar que Luly se conmovió con la escena que había visto en la televisión, por eso en este escenario estaba tratando de liberarse de sus sentimientos tristes, y usó su imaginación para transformar su muñeca en la niña que se había caído de las escaleras y se convirtiéndola en un símbolo porque pensó que la niña se había muerto, así que dijo « se ha muerto» pero tanto la quiere que rechazó la idea desde el principio, de que su muñeca se muera, también por eso se encontró en un conflicto entre su imaginación y su verdadero deseo, esta es una de las situaciones de Luly difíciles de analizar especialmente porque no diferencia entre la realidad y la imaginación.

Al analizar el escenario de juego en la Obs a los 3; 4 años, hemos notado muchas informaciones importantes, en esta parte mencionamos las que tienen relación con este aspecto:

- Lo mismo que hemos ya comentado en la Obs a los 3; 3 años, a través de su diálogo con el león, se nota que Luly está molestando este porque mata y come a los animales, Luly sabe también que el león depende de sus dientes en esta tarea, por eso le dijo,
" tú muerdes a los animales con tus dientes".
- Luly aprendió el concepto de vengarse de los dibujos animados, por eso le dijo al león,
"tú mataste a los animales, por eso debes morir".
- Después de simular haber matado al león, se alegró y terminó la escena de una manera lógica, ya que lo lanzó de una manera áspera hacia atrás.
- Los juegos de Luly son cada vez más complicados, ya que contienen más de un escenario y mezclas de escenas.

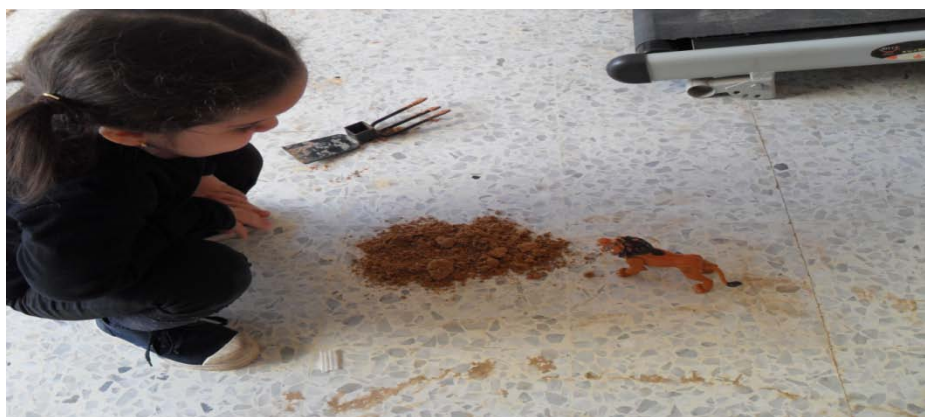


Figura 31: Luly a los 3; 3 años, está hablando con el león sobre qué provocó su molestia, que vio en la televisión.

Según la Obs 229, a los 3;6 años, cuando, Luly pretendió estar aguantando el policía imaginario, amarrarlo y luego tirarlo fuera de la casa, lo hizo para aliviarse de la presión causada por un mal sueño y para aliviar su preocupación. Ella se quedó muy satisfecha, y su alegría apareció en su cara, cuando pudo deshacerse imaginariamente de la fuente del miedo y de la preocupación que sentía.

Al analizar la Obs 245 a los 3; 10 años, podemos decir que Luly se afectó con lo que lo había escuchado y visto, formó de eso un escenario completo de juego, Luly liquidó su temores de los cocodrilos, lo que indica a esto es lo que se lo dijo a sus amigas imaginarias cuando les dijo “vamos escapen rápido antes de que los coma el cocodrilo”, esta es una expresión clara y explícita de lo que le está pasando por su mente. Y como lo mencionamos en distintas observaciones previas, la situación del juego representa una oportunidad para que el niño liquide a través de ella sus cargos emocionales y sus preocupaciones, el niño y debido a su naturaleza se afecta rápidamente con lo que lo rodea, y el juego de Luly es un reflejo de su realidad con todos sus detalles. Luly simbolizó a sus amigas con las pelotas de hierro que se parecen a la cabeza de los humanos, además de que el uso de la gomita confirma a lo que lo mencionamos previamente y confirma también su idea para sí misma ya que Luly se imaginó que las pelotas de hierro eran sus amigas y entonces tienen que ser niñas y ponerse gomitas en su pelo.

La capacidad de categorizar

A través de la Obs 14 a los 3; 1 años, podemos señalar que Luly ya puede distinguir a las personas que están fuera del límite de su familia, ha comenzado a llamar a las personas que aparecen frecuentemente en su entorno con sus propios nombres, lo cual no lo hacía en el pasado, sino que anteriormente generalizaba el nombre de su prima “Amina” sobre todas las mujeres y el nombre de “tío” sobre todos los hombres. Pero después de tener tres años y un mes, comenzó a distinguir un poco y a llamar a las personas cercanas en la familia con sus propios nombres, no obstante todavía llama a los extraños de la misma manera.

Según la Obs 160 a los 3; 4 años, Luly tiene entre los juguetes de la princesa; un zapato un poco grande, de manera que, Luly intentó ponérselo, más como era más chico que su pie, no calzó bien y entonces esto le molestó mucho y decidió usarlo en su mano comenzando a jugar con él y a tocar la mesa mientras producía diferentes sonidos. A Luly le gustó este movimiento y, de repente, comenzó a imitar a la voz del caballo repetidamente. Y al concentrar en el sonido producido por el movimiento del zapato sobre la mesa notamos que se parecía mucho al sonido producido por los caballos al cabalgar. Esto significa que Luly se acuerda del sonido de los caballos al cabalgar como lo vio y lo escuchó en el televisor. Desde mi punto de vista esto quiere decir dos cosas: la primera es que la capacidad de discriminación auditiva de Luly ha evolucionado un poco más que al principio de su tercer año, y Luly como no puede expresarlo verbalmente y decir que este sonido le recordaba el sonido de la corrida del caballo, utilizó la voz como símbolo para indicarlo. La segunda es una interpretación que hemos señalado previamente; la cual es la presencia de una parte de información que contribuye en evocar la misma información en su totalidad, ya que Luly con solo escuchar los pasos que se parecen a los pasos del caballo comenzó a imitar a su voz.



Figura 32: para Luly a los 3; 4 años, el sonido producido por el movimiento del zapato sobre la mesa se parecía mucho al que producen los caballos al cabalgar.

Anteriormente, Luly llamaba a algunos animales con el nombre del perro, pero ahora según la Obs 181, después de pasar cinco meses de su tercer año comenzó a aprender los nombres de varios animales a través del juego con los animales de plástico, y evolucionó la capacidad de relacionar entre la imagen y las características del animal que lo ve en la televisión, y los animales de plástico con los que juega, *por ejemplo*, coge el tigre, lo acerca de su hermana y le dice: " *el tigre vino a morderte*", también ha aprendido los voces y los movimientos de algunos de estos animales, ya que salta como el mono y dice " *yo soy un mono*" y corre y ladra como el perro, y grita como un cordero y dice " *yo soy un cordero*", alza sus manos para arriba y dice " *yo vuelo como la paloma*".

Su memoria y su discriminación auditiva le permitieron, con solo oír un sonido parecido,(el sonido de una taladradora), relacionar la voz del elefante y su nombre, con la voz original que estaba grabada en su mente. Esto asegura, la realidad que mencionamos en las previas observaciones y que afirma que Luly en esta edad puede acordarse de cualquier cosa con la apariencia de solo una parte de ella. Además, de que su memoria visual y de sonido es muy fuerte.

En la situación de juego de la Obs 192 a los 3; 5 años, Luly cuando estaba jugando con un pez de plástico que emite un sonido como el del timbre, puso el pez sobre su oreja y dijo "diga, diga, ¿quién habla?" como si estuviera respondiendo al teléfono. Establecer una relación simbólica de semejanza entre dos objetos tan diferentes es un proceso mucho más complejo que el simple condicionamiento clásico de Pavlov.

Además Luly notó la similitud entre el sonido del teléfono y el timbre de la escuela, y relacionando entre una experiencia previa y otra nueva, debido al factor de la similitud. Esto quiere decir que Luly ha comprendido esta realidad, y que la ha adicionado a su depósito de conocimiento, aunque todavía no es capaz de expresarlo verbalmente.

Al mismo tiempo que Luly se acordó del sonido del teléfono y pretendió estar hablando por él, se acordó de sonido del timbre de la escuela. Esto nos indica que las informaciones están unidas a través del factor de la similitud, y las cuales están grabadas en su memoria de largo plazo, son convocadas y recordadas fácilmente en la presencia del estímulo que las empuja a salir. Además, Luly observó y aprendió que hay algunas cosas que poseen igualdad en ciertas características, como por ejemplo, la participación del teléfono y el timbre en la característica del sonido en la cual asoció el sonido del timbre con la salida de los alumnos de sus aulas, pero se estableció en su mente porque a Luly le gusta mucho ver a los otros niños, y por eso, el sonido del timbre se asoció con algo que le gusta mucho a ella, por lo tanto, esta experiencia se grabó en su mente junto con el sonido de la misma situación, además de que a Luly le gusta mucho el jugar con el teléfono y por eso conoce el sonido del timbre del teléfono.

Clasificación simple

Según la Obs 57 Luly hasta la edad de 3; 3 años, todavía no puede clasificar las cosas de acuerdo con su color, su tamaño o su tipo, pero comprende claramente las cosas que se comen y las que no se comen. Luly puede realizar clasificaciones mentales simples.

En esta misma edad, según la Obs 79 a los 3; 3 años, Luly puede corregir sus errores durante la situación lúdica, ya que cambia cualquier comportamiento que lleva a cabo y siente que no es correcto. Empezó relacionar entre los elementos del mismo asunto por ejemplo (el gato), (la figura, el movimiento, la voz) y a relacionar entre ellos de un modo unificado de comportamiento.

Después de tres años y cuatro meses, Al principio de este lapso, Luly comenzó a poner la piezas pequeñas de cubos sobre ambas y a alejar las piezas grandes, nosotros consideramos esto, como un tipo de clasificación, de acuerdo con el tamaño, debido a la presencia de la diferencia entre lo grande y lo pequeñito lo cual la ayudó a comparar entre las cosas parecidas y diferentes en sus tamaños, sin embargo con respecto a la clasificación de acuerdo con el color Luly todavía mezcla entre los colores y no puede realizar esta tarea. (Véase Obs. 254).

Al final de la tercera semana de su cuarto mes, Luly pudo arreglar los cubos de acuerdo con sus colores, a pesar de que no puede conectar entre cada color y su nombre, pero dependiendo a su vista arregla los cubos, el rojo cerca del rojo, y el amarillo cerca del amarillo (Véase Obs. 255).

A través de la Obs 148 a los 3; 4 años, y la Obs 134 a los 3; 4 años, creo que Luly en esta edad ya comprende implícitamente el significado de lo grande y lo pequeño a pesar de no poder hasta ahora relacionar entre la palabra y su significado.

Luly aplica ciertas reglas que se las impuso ella misma, por ejemplo: cuando juega con cierto tipo de juguetes, y nosotros le damos otro tipo que no se asocia en sus propiedades al primero lo rechaza y pide que el juego continúe de acuerdo con el sistema que se parece a lo real, así que por ejemplo; desde que Luly juega con los animales no permite introducir los zapatos porque el zapato es de otro tipo, y en caso de jugar con los utensilios de la cocina permite que le adicionen un plato o un vaso pero por ejemplo, aleja el carro. En mi opinión, esto señala la habilidad de la clasificación mental y el desarrollo de la capacidad de ordenar los conocimientos de acuerdo con sus propiedades y sus funciones y estas, son clasificaciones simples que representan una base para clasificaciones más complicadas que vendrán después con el desarrollo de la edad.

Luly evolucionó un poco, con respecto a los meses anteriores, esto lo hemos notado a través la Obs 157 a los 3; 4 años, por que cuando estaba buscando una cama para su osito fue a la cesta de juguetes, la cesta tenía muchas cosas pero ella escogió la cajita pequeña, la cual si es comparada al tamaño del oso encontraremos que están cerca en el tamaño. Podemos decir que Luly en esta edad puede comparar entre los tamaños de las cosas.



Figuras 33 y 34: Luly a los 3; 4 años, pudo relacionar entre el tamaño de la cajita y el tamaño del osito.

Según la Obs 170, a los 3; 4 años, Luly puede estimar el tamaño de dos cosas solo con mirar ambos, aunque no lo exprese verbalmente. Ya que ella no mencionó que el tamaño del plato era más grande que el del carro, hasta que después de poner el carro en el plato consiguió espacios vacíos, y luego continuó rompiendo los pedazos adicionales hasta que los hizo (el plato y el carro) del mismo tamaño. Podemos decir que

Luly dependiendo del sentido de la vista y la madurez, pudo comprender la diferencia entre el tamaño de ellos.

Al analizar la Obs 231 a los 3; 6 años, podemos concluir que Luly puede llevar a cabo la operación de clasificación siempre, la cual le permitió saber que el gato pequeñito es el hijo del gato grande y que el primero tiene necesidad de la protección de la madre.

El juego de Luly y las combinaciones anticipatorias

A través de la Obs 46 a los 3; 2 años, hemos visto que Luly quiere en esta situación probar la experiencia por la cual había pasado la niña Nur, y puede ser que debido a que la situación la afectó, Luly quiso reproducirla y experimentarla para aliviarse el estrés y la molestia, a pesar de que su madre la advirtió de que no subiera o bajara rápidamente la escalera, temiendo que se cayera y que se rompiera su mano, Luly proyectó los eventos sobre sí misma y se imaginó que se había caído de verdad, se había roto la mano y que le habían puesto el yeso. Luly pareciera, como si estuviera anticipando los acontecimientos y las expectativas.

Luly y Las consecuencias de los actos

Luly desde esta temprana edad y debido a la interacción con las otras personas de su entorno, ya puede entender las consecuencias o los resultados causados por sus comportamientos, en otro sentido a través de sus previas experiencias Luly ha aprendido que cada acción tiene una reacción por los otros ya sea con la aprobación o con el rechazo; y es y por ello y dependiendo de estas experiencias, Luly construye sus reacciones. Según la Obs 19 a los 3; 1 años, Luly sabe de antemano que la acción que será llevada a cabo por ella (quitarle los calcetines) no le gustará a su madre pero a pesar de eso su deseo de quitarse los calcetines la empujó a usar los **mecanismos de defensa** para evitar el mal sentimiento anticipado que iba a resultar por la molestia de su madre, el cual anticipaba también. En la Obs 21 a los 3; 1 años, Luly notó que su madre no

hablaba con ella durante el rezo y no hacía ningún movimiento fuera de los de la oración, por eso aprovechaba algunas veces la situación y hacía ciertas cosas que eran prohibidas para ella, por ejemplo, tocar los libros de sus hermanos o subir sobre la silla o cualquier otra cosa, y al notar que el rezo iba a terminar, se apresuraba a terminar lo que estaba haciendo y se escapaba lejos de su madre.

La situación mencionada en la Obs 114 a los 3; 3 años, nos afirma lo que hemos señalado en las previas observaciones, porque en esta situación la niña está entre su deseo y las deseos de los adultos; Luly pensó en la solución adecuada para satisfacer su necesidad de descubrir lo que había en la cajita y salvarse de ser reprochada, así que la solución que encontró Luly para satisfacer el deseo fué proyectar el acuso a otra persona que tiene la habilidad de confrontar la situación, pero en cuanto a ella, es pequeñita y no puede confrontar las consecuencias de la acción. Este comportamiento de Luly es una prueba de su habilidad en pensar y encontrar la solución para dos objetivos en el mismo momento, el primero es satisfacer su deseo, su curiosidad y llevar a cabo lo que quiere, y el segundo es alejar el acuso y proyectarlo sobre otra persona de manera que se libera de la preocupación y del miedo de la reacción de su padre. Esto significa, que Luly cayó en esta situación en un conflicto entre lo que ella lo quiere y lo que quieren los otros o lo que tiene que ser. La Obs 115 a los 3; 3 años, afirma que en muchas ocasiones Luly vive en un conflicto interno entre lo que ella quiere y entre lo impuesto por la sociedad de los mayores y su control de sus comportamientos.

Al analizar el escenario de juego de la Obs 138 a los 3; 4 años, vemos que Luly no le dijo al león que él hizo algo malo y que ese era su castigo, sino que le dijo, "*tú mataste a los animales y yo te mataré, tú estás muerto*", y en realidad estas palabras llevan en su contenido que ese es el castigo por sus acciones. En resumen Luly sabe desde el principio de su primer mes después de su tercer año la consecuencia de algunas acciones aunque no puede expresarlo verbalmente.

La Irreversibilidad

A través de la Obs 51 a los 3; 2 años, hemos visto que Luly, cuando alguien de sus hermanos se sienta o se duerme cerca a su madre, Luly lo echa a un lado diciéndole, "*esta es mi mamá*". Luly no comprende hasta esta edad que su madre es la madre de sus hermanos, o en otro significado su pensamiento camina en una sola dirección, y por eso la actitud posesiva sobre su madre, lo que significa que el pensamiento de Luly, en este aspecto, es irreversible. Todavía está en la etapa de los celos y el egocentrismo.

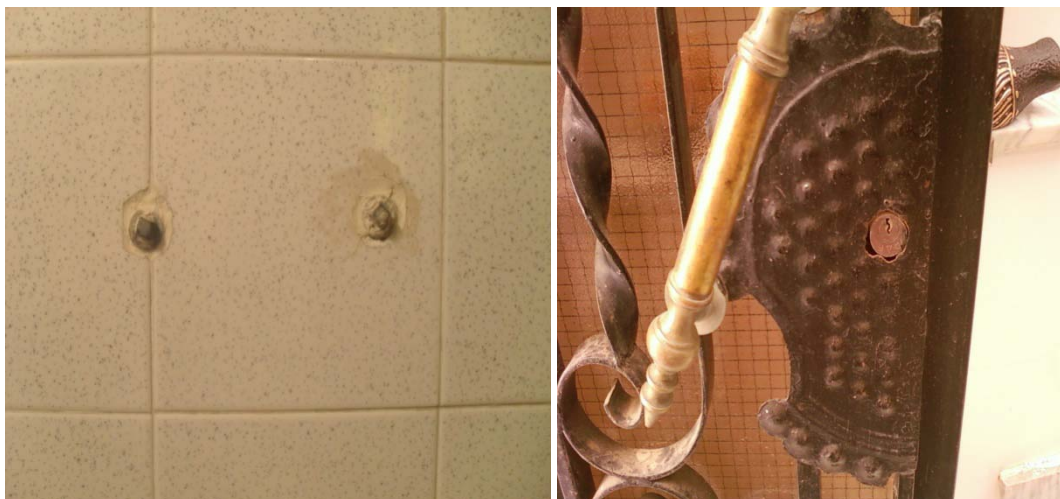
Los juegos de Luly y las leyes de Gestalt

Según la Obs 149 a los 3; 4 años, Luly entró en el servicio y notó que habían dos botones pequeños los contempló con atención y luego le dijo:

" *tío, tío, dónde está tu nariz y tu boca, ¿porqué no quieres hablar conmigo?, yo soy Luly, yo tengo a , ah ah, tú no quieres hablar porque el monstruo cogió tu boca*". En realidad, y debido a que estos dos botones estaban cerca uno el otro, parecían como los ojos de una persona, y Luly se fijó en esto, llamándoles como "Tío". Este caso puede relacionarse con una de las **leyes de Gestalt** sobre la percepción, que es la ley del cierre o de clausura (cualquier figura incompleta tiende a percibirse como a una figura completa).

En el escenario de la Obs 239 a los 3; 7 años, Luly dijo

«mamá yo tengo miedo de la boca del monstruo que quiere comerme». Su madre se sorprendió por la fuerza de la tensión de la niña y se preguntó a sí misma cómo pudo Luly comprender la forma que estaba en la puerta y relacionarla con la boca del monstruo. Habría que estudiar situaciones como ésta y analizarlas científicamente para indagar más sobre el pensamiento del niño de esta edad y sus grandes poderes imaginarios y habilidad de visualizar y completar las cosas y las formas ausentes. Hemos visto que esto tiene relación con la teoría de *«Gestalt y el principio de la relación entre figura y fondo»*



Figuras 35 y 36: A la izquierda, la cara que imagino Luly, y diciéndole «tío, tío, dónde está tu nariz y tu boca». A la derecha, Luly imagino que este lado de la puerta de su casa es la boca de un monstruo.

La Capacidad de la similitud

Al analizar la Obs 10 a los 3; 1 años, señalamos que la tendencia de la niña en sus juegos es femenina desde el principio. Cuando hizo del cacao, un pintaúñas imaginario, esto significó que el color del cacao y su densidad la recordaron del pintaúñas; el cual tiene las mismas propiedades, esto significa también que a esta temprana edad la existencia de una nueva información que lleva propiedades similares a las propiedades de la información guardada en la memoria ayuda a convocar esta última. Además de que la capacidad de Luly a imaginarse, la hizo representar la cosa ausente con otra presente. Esta situación me hizo pensar, en una cuestión desde mi punto de vista muy importante: ¿Acaso el niño de esta edad comprende algunos conceptos a pesar de no poder mencionarlos verbalmente o expresarlos correctamente? o en otro sentido (*el niño comprende pero no se da cuenta de que el comprende*). En realidad, después de esta actitud comencé a pensar y a preguntarme ¿porqué Luly no puso el cacao con leche sobre sus uñas antes de tomarlo todo y llegar a su fondo? Y ¿porque, con solo al llegar al fondo de la taza y encontrar el cacao precipitado y con mayor densidad, jugó con él y lo llamó como pinta uñas?.

Luly puede pensar en alternativas, por eso colocó el pintaúñas sobre sus uñas usando uno de sus dedos en vez de un pincel imaginario.

La opinión de Luly sobre las cosas cambia de acuerdo con su imaginación, por ejemplo, antes de un rato estaba tomando el cacao el cual estaba muy rico, y después de transformarlo en su imaginación a pintaúñas su sabor se cambió también en un mal sabor.

Al revisar la Obs 11 a los 3; 1 años, hemos encontrado lo siguiente:

- Luly notó la similitud entre el frasco insecticida y el frasco de perfume, ya que los dos sacan un cierto líquido al presionar su tapa.
- Transformó el frasco de perfume a insecticida para matar los insectos que estaban dibujados en su libro.
- Generalizó el nombre de “insectos” a todos los tipos de insectos que estaban dibujados en su libro porque ella no sabía sus nombres reales, lo cual significa que el niño puede comprender las características antes de los nombres.
- Notó la existencia de un elemento común entre el perfume que sale del frasco y se transforma en líquido y su saliva, y este elemento es el estado líquido, y por eso comenzó a borrar los colores con su saliva. Y aquí, nosotros no queremos decir, que Luly comprende el concepto de la liquidez en sí, ya que al preguntarle por el significado de la palabra nos ignora.
- La madre de Luly no le permitió que tocara el frasco de insecticida, y puede ser que su juego con el frasco de perfume es un tipo de compensación por haber sido prohibida de jugar con la cosa deseada.

- Durante el juego, Luly hablaba mucho y repetía ciertas palabras solo para disfrutar su tono aunque estas palabras no tuvieran ningún sentido.
- Al final de la situación Luly expresó su molestia a su hermano mayor que la precede directamente en edad diciendo *(¿quién me está molestando?)* y dando golpecitos con el lápiz, a través de esto podemos notar claramente cómo puede el niño y a través del escenario del juego, expresar sus emociones y aliviar el estrés y llevar a cabo ciertas reacciones que quizás no pueda hacerlas en la realidad, entonces estos escenarios representan una oportunidad para descansar y mantener el equilibrio.

Según la Obs 80 a los 3; 3 años, Luly notó la similitud entre su tijera de plástico que tiene de cabeza una pieza redonda y hondonada, y la lupa, así que lo usó durante su juego como si fuera una lupa, e imitó los movimientos de su papa en acercar el libro a sus ojos. (En uno de los días previos, Luly estaba jugando con la lupa de su padre). En este escenario, la niña está usando una cosa intermedia que tiene las mismas características de la cosa que está siendo representada. Esta misma conclusión lo mencionamos a través del análisis de la Obs 124 a los 3; 4 años, en lo cual Luly usó el cepillo como algo intermedio que tiene las mismas características de la escoba para representarla, ella tiene una experiencia previa sobre el uso de la escoba porque varias veces ha imitado a su madre ejecutando el acto de limpiar el polvo del patio de la casa.



Figura 37: Luly a los 3; 3 años, notó la similitud entre su tijera de plástico y la lupa.

Como podemos notar a través del escenario de la Obs 129 a los 3; 4 años, Luly en esta edad; comprende el concepto de la similitud aunque todavía no puede expresarlo, y que el niño no mencione algunos conceptos, no siempre significa que no lo comprende o todavía su capacidad cognitiva no está desarrollada para comprenderlo. Esta realidad lo hemos señalado en la Obs 10 a los 3; 1 años y en las otras también.

Como puede verse en la Obs 142 a los 3; 4 años, la niña notó la gran similitud entre el pelo y los hilos de la cuerda. Luly compara entre las cosas parecidas, y compara entre las experiencias nuevas y aquellas viejas similares, usa lo nuevo y aquello que le es desconocido como si fuera viejo y conocido. Luly no piensa en forma abstracta, y todavía no entiende los valores morales.

En la edad de 3; 4 años, y por primera vez; Luly conoce la relación entre el ratón y el pegamento, según la Obs 161, notó la similitud entre la foto del ratón sobre la caja del pegamento y entre los ratones industriales cubiertos con pelo y de color carmelita que son exactamente como los de la foto, entonces se acordó de que se puede controlar los ratones, que se mueven rápido y se escapan de ella con el pegamento, , esta función se la explicamos y ella la comprendió bien. Esto indica, que en esta etapa de la edad del niño si la información le es clarificada correctamente y luego se relaciona la foto con el nombre y la función, esto ayuda al niño a aprender bien, y a establecer la información en su mente, además de que puede recobrarla más rápido y más fácil.



Figura 38: Luly a los 3; 4 años, notó la similitud entre la foto del ratón sobre la caja del pegamento y entre los ratones industriales cubiertos con pelo.

En la Obs 166 a los 3; 4 años, cuando Luly le dijo a su madre:

« *mamá mira a esto, la encontré, la encontré*». En este momento ella quería decir que "ese era un telescopio", ya que lo había visto en la televisión en uno de los dibujos animados en el cuento de la "Isla del tesoro", cuando uno de los hombres lo puso sobre sus ojos mientras estaba buscando la isla y dijo, " *la encontré, la encontré* ", en este momento Luly se acordó de la escena que había visto y de la palabra que había escuchado, Luly no conoce el nombre del telescopio y no lo había oído antes, pero lo había visto y supo cómo se usaba, así que en el tiempo oportuno sustituyó el nombre con la palabra que se conservó en su memoria sobre la forma del telescopio y cómo usarlo. Una hora después de este evento Luly encontró un marca páginas, lo envolvió como un tubo pequeño y dijo, "*la encontré la encontré*", ***esto quiere decir que Luly puede imaginarse la forma del telescopio incluso en su ausencia, y que es capaz de formar algo que se le parezca. Luly notó la similitud entre el cartón que se parece al telescopio y el telescopio ella misma, hizo de la marca páginas.***



Figuras 39 y 40: A la izquierda, el cartón que Luly, (3; 4 años) transformó en un telescopio dentro de su juego imaginario. A la derecha, Luly con un marcapáginas pretende estar mirando algo lejano.

Esta situación lúdica, indica al desarrollo de algunas estructuras cognitivas nuevas y el aumento de la capacidad mental de Luly. Además, de que señala que el niño puede en esta edad aprender cosas nuevas si se las muestran en una manera conjunta entre imagen, nombre y función, o de una manera práctica en la que puede ver la cosa, tocarla y examinarla además de que las situaciones educativas sean interesantes y entretenidas.

Luly vio por varias veces cómo su madre usaba la goma elástica para agarrar el dinero, por eso en el escenario de la Obs 173 a los 3; 5 años, le dijo a su madre,

«mamá *quiero una goma para agarrar los papeles*» la niña notó la similitud entre sus papeles rectangulares que los considera libretas pequeñas y entre el dinero, así que le pidió a su madre una goma para agarrarlos, a pesar de que su madre le preguntó que eran esos papeles, *¿eran su dinero?* Luly le respondió que no, que eran sus libretas. Estos papeles no se parecen al dinero en términos del color, las escrituras y las pinturas, pero se parecen en términos de su forma rectangular y en que todos tenían el mismo tamaño, aquí creo que la similitud entre los papeles y el dinero es parcial, lo cual le ayudó a Luly a acordarse de la goma y pedirla, al mismo tiempo, ya que los papeles y el dinero son diferentes en ciertos aspectos, Luly no los consideró como dinero ya que le respondió a la pregunta de su madre con que los papeles eran libretas no dinero.

Según el escenario de la Obs 183 a los 3; 5 años, Luly, se estaba refiriendo a los «Alicates» porque conocía su forma; pero sin saber su nombre, Luly sabía también el nombre del destornillador, y por eso lo usó como si fuera el nombre del alicate. Notó la similitud entre esta herramienta y entre la posición de los dos cepillos de dientes al acercarlos de una manera especial. Podemos decir, que la similitud mencionada no es fácil observarla sin tener la capacidad mental que le permite al niño realizar esta operación mental.



Figura 41: Luly a los 3; 5 años transformó los Cepillos de dientes a un Alicates.

Con respecto a Luly, esta es la primera vez en la que juega con los dos cepillos de esta manera, además de que ella no ve siempre a los alicates, la última vez que lo vio fue hace un mes, esto significa que Luly conservó su imagen en su mente y al ver a algo parecido a él, se acordó y mencionó su nombre.

Luly nos señaló a través de su juego; que su depósito de conocimientos es muy grande, pero nosotros solo podemos observar aquella parte que se muestra a través de su juego, o a través de ciertas situaciones adecuadas que demandan la apariencia de estos conocimientos.

Después de dos semanas, ha sucedido un cambio en la información de Luly; según la Obs 199 a los 3; 5 años, la niña acercó dos cepillos, los aguantó por debajo con una de sus manos y puso la otra entre ellos y dijo, "*este es un alicate*". La vez anterior, cuando Luly jugó el mismo juego dijo «este es un destornillador» a pesar de que quería decir que era un alicate, *pero hoy*, y ya que su madre le había corregido la información previamente, Luly mencionó el nombre correctamente.

Aquí, repito la misma observación que he mencionado anteriormente sobre cómo imitaba Luly al personaje de Jackie Chan y la cuál dice *“cuando el niño no muestra una cierta información, no significa esto necesariamente que este niño no la posee en su mente o en su construcción cognitiva, sino que el niño no la muestra por no haber alguna situación adecuada o un estímulo adecuado que lo hace”*.

Según el escenario de la Obs 186 a los 3; 5 años, Luly estaba jugando con la plastilina coloreada, Su madre le hizo un tomate rojo de plastilina, y le puso una hoja verde por arriba, pero la hoja cogió la forma cónica, al jugar se movió el tomate y se cayó de manera que la hoja verde se quedó para abajo y el tomate rojo se quedó para arriba, así que Luly le miró y dijo *«mamá, mamá mira al helado»*, Luly notó la similitud entre el helado que está coloreado por arriba con la crema y su galleta cónica que está para abajo, y entre el color rojo del tomate y la forma cónica de la hoja. Lo mismo sucede en la Obs 194 a los 3; 5 años, cuando la forma de la pelota que está puesta arriba del vaso, le recordó a Luly la imagen del helado que está grabada en su memoria. Luly sustituyó el nombre real de la pelota con el nombre del objeto imaginado, o el objeto simbólico.

En la Obs 225 a los 3; 6 años, El teléfono se transformó en una muñeca después de que Luly se fijó en que las alturas de ambos eran similares, quiere decir, que tienen una característica en común. Lo mismo lo hizo Luly con la pelota en la Obs 226 a los 3; 6 años, notó la similitud entre su cabeza y la forma esférica de la pelota y la corona.

Luly y los números

En la realidad, Luly hasta los tres años no sabía cómo contar correctamente pero a los tres años y dos meses ocurrió un simple desarrollo, comenzó a considerar que todo lo que es más que uno, es dos, ya sea dos absoluto o más de dos, por ejemplo le dice a los miembros de su familia, quienes son más que dos (yo y vosotros dos vamos a subir el coche), esto indica que Luly no comprende el valor de los números y no puede contar correctamente, así que en este caso ella hace lo que hace el cotorro que repite lo que

escucha nada más (Véase Obs. 42). Hemos señalado Lo mismo en la Obs 52, en el caso de repetir a los números en frente de ella los repite sucesivamente de acuerdo con lo que le ha llegado a través de la percepción auditiva, pero, al pedirle a Luly que cuente los números de su memoria, notamos que se enfrenta a grandes dificultades porque todavía no puede contar correctamente hasta más de cuatro.

A los 3; 3 años hemos notado que la habilidad de Luly para contar se ha desarrollado un poco ya que ahora puede traspasar los cuatro, cinco y seis números pero de una manera desordenada y sin comprender el significado del número (Véase Obs. 78).

A los 3; 5 años la capacidad de Luly para contar sucesivamente y sin equivocarse ha evolucionado, ya que ahora, puede contar de memoria sin que nadie le dicte los números; pero como lo indicamos, todavía no comprende el significado del número tres y lo que le sigue (Véase Obs. 196).

A través de analizar lo mencionado en la observación 243 a los 3; 10 años, concluimos que Luly observa como cuentan los niños en los programas educativos las cosas parecidas como los lápices, las manzanas, los palitos, y otras cosas, así que esto se relacionó en su mente con que todas las cosas parecidas pueden ser contadas. Esta es una evidencia del desarrollo intelectual y cognitivo y del crecimiento de sus habilidades de recordarse de las cosas y de relacionar entre ellas.

Juego de cartas

Hacia a los 3; 4 años Luly jugó con las cartas, según la Obs 126, al principio estaba contemplando sus colores y dibujos, luego comenzó a tirarlos al suelo y a formar una línea serpenteada larga, todos los papeles fueron puestos de la misma forma, la cara que tiene los números para abajo, y el fondo para arriba, sin equivocarse en ninguno. La manera de arreglar los papeles en una línea serpenteada fue usada previamente por Luly para arreglar los cubos, la niña, aplicó una experiencia previa conocida por ella, para realizar una experiencia nueva, siendo esta la primera vez en la que Luly jugaba con las

cartas, ella le llama a las cartas con el nombre de tarjetas, porque estas cartas se parecen mucho a la tarjeta del banco y al carnet de conducir. Esto lo asocio, a que cuando Luly los encuentra en la maleta de su madre y pregunta por ellas, ésta le responde que son tarjetas.

En el mismo mes, Luly jugó con los papeles sin objetivo y al azar, desordena los papeles y luego los une de nuevo, se molesta cada vez que estos papeles se desordenan, tira los papeles sobre el suelo y los recoge de nuevo de una manera correcta ya que deja la cara de las cartas para abajo y el color combinado para arriba, hemos visto que ella, no puede clasificar las cartas según sus colores, ya que jugó con estas cartas por tres días sin conseguir en ninguna ocasión ordenarlas de acuerdo con sus colores. Su madre trató de llamarle la atención sobre la relación entre los colores unificados, pero Luly no les prestó ninguna atención, toda su atención estaba dirigida a arreglar los papeles en distintos modos, una vez como una línea, otra vez unos sobre los otros y así sucesivamente. (Véase Obs. 143-164).

Hemos comentado anteriormente, que Luly emplea las experiencias usadas en las situaciones lúdicas previas, cuando usa juguetes nuevos que se parecen en sus elementos a los usados anteriormente, Luly no se siente incapaz en frente de los problemas, ya que los enfrenta durante su actividad lúdica y emplea lo que tiene de experiencias para resolver los mismos, por ejemplo, al no saber el nombre de la carta utilizó el nombre más cercano a ella en su mente. Pero todavía no puede clasificar las cosas de acuerdo con sus colores, la discriminación de las formas precedió la discriminación de los colores. Como lo hemos señalado Luly transforma los objetos para que sean otras cosas, además cuando ignora la función de un juguete específico, trata de encontrarle una función de su imaginación y transformarlo.

El juego con las prendas de ropa

A los 3; 7 años y según la Obs 235, Luly invento un juego nuevo, el cual es; jugar con sus prendas de ropa. Ella relaciona entre las piezas de la misma ropa, hemos notado que la niña tiene muy buena memoria, ya que se acuerda de las cosas que se relacionan entre sí, e imita a su madre y a sus hermanas, y a través de esto, aprende a representar un cierto rol, prestando atención a lo que lo hacen los demás, grabando esta experiencia en su memoria y aplicándola de nuevo en el momento adecuado. Este escenario, nos mostró el desarrollo de su capacidad de clasificación, ya que ordenó las prendas, por ejemplo, cada falda con su camisa, cada pantalón con su jersey etc...

He comprobado en forma muy marcada, las diferencias de acuerdo al género; entre los intereses femeninos de Luly, y de su hermano Anas, cuando tenía su misma edad, ya que las aficiones favoritas de Anas eran el jugar con los destornilladores, tratar de quitarle los tornillos a sus juegos y su bicicleta e imitar el sonido de los carros y las motocicletas, mientras, no se interesaba en las muñecas, en arreglar las ropas o en los trabajos de la cocina como amasar la harina con su madre, por ejemplo.

Los dibujos de Luly

Luly a los 3 años, es capaz de controlar un poco más los movimientos de sus manos, e incluso manejar el lápiz, sus dibujos son de garabateo, habla a través de ellos, es decir, expresa su estado de ánimo, la forma en cómo ve a los demás, a sí misma y las personajes imaginarios, y simboliza con cada dibujo algo específico, por ejemplo dibuja una línea recta y simboliza con ella algo muy diferente a esta línea recta, algunos de sus dibujos no son claros, y le da a cada dibujo un nombre de acuerdo con lo que ella piensa. A esta edad, la mayoría de sus dibujos se forman de líneas y círculos, ella puede dibujar un círculo y nombrarlo por un momento, gallina y luego puede dibujar otro círculo y llamarlo mamá, en realidad, algunos de sus dibujos son ambiguos, ya que si ella no nos informa de lo que significan no podemos entenderlos. (Véase anexo 3, Obs. 8).



Figuras 42 y 43: Luly 3 años, Garabato longitudinal y garabato circular

Según la Obs 67 a los 3; 3 años, la habilidad de Luly en dibujar, manifiesta ciertos desarrollos, ya que pudo dibujarse a sí misma como se lo había imaginado, esto significa que Luly; ya es capaz a través de su lápiz de reflejar su concepto de la cara humana o de la figura humana. Su dibujo de la persona es de tipo renacuajo.

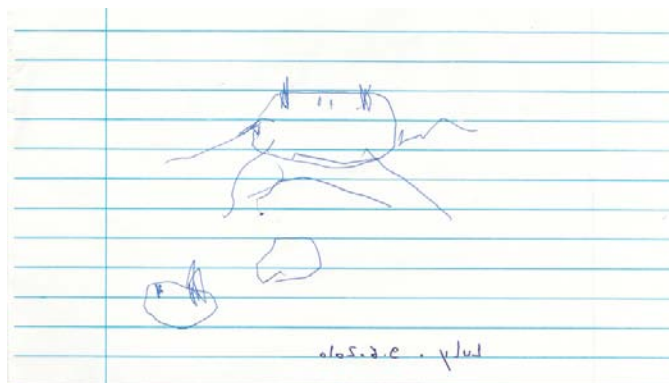


Figura 44: Luly 3; 3 años, Figura humana, renacuajo.

La Obs 89 afirma que los dibujos que realizó Luly, al finalizar su tercer mes, se han desarrollado, ya su habilidad excedió el nivel de las líneas sinuosas, las líneas rectas y los círculos; ahora dibuja diferentes formas y figuras de diferentes significados lo cual no podía hacerlo antes.

A través de la Obs 139 a los 3; 4 años, hemos descubierto, que el desarrollo emocional de Luly y su apego a sus padres ha aumentado, no quiere que se alejen de ella, ni en la realidad ni hasta en sus dibujos. Según la observación mencionada, Luly no dibujó a su papá, solo había dibujado a su madre, , y ella no había dibujado a su padre porque estaba en el cuarto, y es por eso que lo había dibujado en la otra libreta, para mostrar ausencia en el primer dibujo donde aparecía solo la madre Para Luly, es muy importante que se queden cerca de ella, y como lo indicamos antes el juego de Luly y sus actividades lúdicas son cosas muy serias desde su punto de vista, además, de que la ausencia de su padre en la misma página cerca de su madre quiere decir que está ausente y ella resiste la idea de la ausencia de alguien de los que está relacionados a ellos.

A partir de a los 3 ; 8 años Luly dibuja figuras humanas con elementos más claras que antes, como por ejemplo, la cabeza, ojos, boca, pelo, manos y piernas, pero sin cuello. Luly, en esta edad es capaz de pintar varias figuras humanas, ella es capaz de pintar en cada una de ellas rasgos diferenciales, por ejemplo, más pequeño, más grande, con pelo, sin pelo, con boca grande, boca pequeño etc...

Los dibujos de Luly son una imitación de lo real, por eso siempre se dibuja a si misma muy pequeña respecto a la figura de sus padres además dibuja a su madre más gorda que su padre, y esta es la realidad.

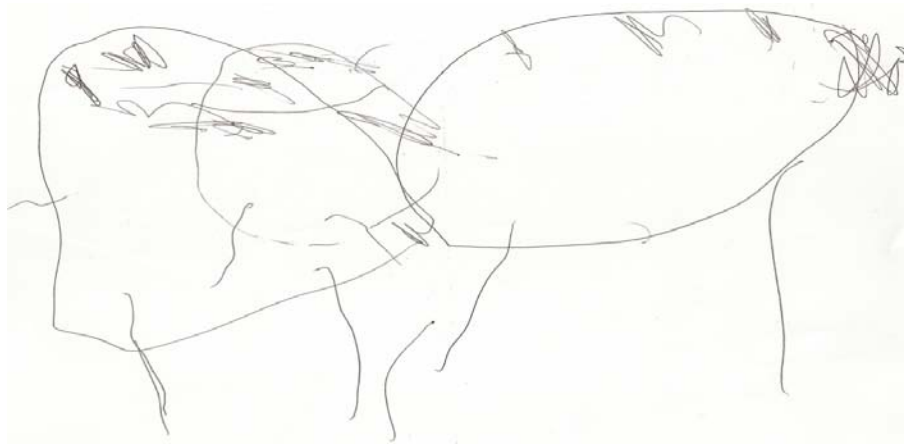


Figura 45: Luly 3; 8 años, a la derecha, papa, a la izquierda mama y en el medio ella misma.

Desde nuestro punto de vista, el dibujo es una actividad espontánea que facilita y hace evolucionar la psicomotricidad fina en los niños, su comunicación con sí mismo y con otros en su entorno, y también la expresividad de emociones y sentimientos.

2.3. Juegos de construcción y con materiales

Son aquellos juegos que se relacionan con la capacidad de manipular las piezas y materiales y hacer múltiples combinaciones con éstos, así como crear distintas estructuras y escenarios de juego. Este tipo de juegos ayudan al niño a aprender y diferenciar las piezas por el tamaño, el color y relacionarlos entre sí, desarrollar la motricidad gruesa y fina, del mismo modo que aprender conceptos que ayudan a la comparación (largo, corto, encima, debajo, e igual o diferente).

Juegos de construcción

Con la edad de 3; 2; 15 años, Luly, jugó con los cubitos al azar y los transformó en cosas de su imaginación, e incluso les dio nombres, este es el inicio de esta experiencia. (Véase anexo 3, Obs. 251).

A los 3; 2; 20 años, Luly, hizo una forma longitudinal y la transformó a una niña pequeña para jugar con ella; y la trató de la misma manera que lo hace con su muñeca. Esta es una manera conocida y repetida por ella varias veces (el juego con la muñeca), y ya que Luly no sabe cómo jugar con los cubos usó lo que conoce con lo que aún está por descubrir para poder enfrentar el desafío que tiene en el momento. Luly se trata con cosas que son para ellas diferentes. En la misma semana ocurrió un cambio importante para ella, ya que encontró un modelo delante de ella; este modelo es su primo, que es más grande que ella en un año, en realidad, Luly se puso muy feliz con los cubos, pero después de ver a otro niño interesado en ellos, disfrutando el juego y aumentando su conocimiento sobre ellos, su interés aumentó, Luly lo imitó, y comenzó a jugar como él (su primo) y cambió su manera de jugar, a pesar de que la manera de jugar del niño era muy simple; pero podemos considerar esto como un progreso en la manera de Luly

jugar , aunque sea simple, ya que Luly y a través de imitar y observar aprendió algo diferente a lo que ya tiene fijo en su estructura cognitiva. (Véase anexo 3, Obs. 252-253).

Con 3; 3 años, ó sea una semana después, Luly, comenzó a separar las piezas pequeñas, y a alejar las piezas grandes, nosotros consideramos esto, como un tipo de clasificación de acuerdo con el tamaño; debido a la presencia de la diferencia entre lo grande y lo pequeño, lo cual la ayudó a comparar entre las piezas parecidas y diferentes en sus tamaños, sin embargo; con respecto a la clasificación, de acuerdo con el color, Luly, todavía mezcla entre los colores y no puede realizar esta tarea. En esta edad, Luly pudo construir una forma vertical y otra horizontal poniendo las piezas sobre el suelo en una línea recta. (Véase Obs. 254).

Luly con 3; 3; 15 años, pudo cambiar esta manera, y formar una escalera a la cual llamó como *«la escalera de nuestra casa»*, esto indica en mi opinión, dos cosas, la primera: es el desarrollo de sus habilidades para configurar, ya que comenzó con la formas perpendiculares y horizontales simples, luego se movió a la forma de la escalera la cual necesita mucha habilidad y fue favorecido por su habilidad a imaginarse. Segundo: su relato entre la forma que había hecho y su función, ya que ella sabe y de acuerdo con sus experiencias con la escalera de su casa; que la función de la escalera es subir y bajar. Además, Luly hizo un cuadrado grande y dijo que era su casa. (Véase Obs. 255).

Formó un cuadrado sobre el suelo que tenía cuatro lados cerrados, y puso en su centro a otro cuadrado, el cual había hecho de los cubitos y dijo *"esta es su casa"* lo cual significa que el cuadrado grande era la casa del que estaba en su centro, Luly lo colocó dentro del cuadrado y no afuera de él, dependiendo en esto a su imaginación acerca de la presencia de una persona dentro de los límites de su casa y no afuera de ellos, ¿por qué no lo puso afuera y dijo que esa era su casa? Creo, que como ella vive dentro de su casa, entonces para que la casa tenga pertenencia relativa a él cuadrado pequeño, tiene que estar dentro de ella. Luly, pudo arreglar los cubitos de

acuerdo con sus colores, a pesar de que no puede conectar entre cada color y su nombre, pero dependiendo de su vista, arregla los cubitos correctamente, el rojo cerca del rojo, y el amarillo cerca del amarillo, y así. (Véase Obs. 255).

A las 3; 4; 22 años, según la Obs 256 los tipos de cubitos se cambiaron, ya que eran de plástico en las previas observaciones, mientras, que esta vez sus cubitos fueron de madera coloreada que tenía varias formas cuadradas, circulares, triangulares, ectangulares o cónicas, y las cuales pueden ser usadas en distintas posiciones, Luly, quiso formar una casa y no encontró ninguna dificultad en hacerlo.

Luly conservó en su memoria una imagen mental de la forma de la casa que había construido, lo cual le facilitó volver a construirla, y esta imagen mental es la que la dirigió a repetir la construcción de su casa correctamente.

- Usa sus dedos con exactitud.
- Usa toda la palma de su mano.
- A veces, usa sus dos manos, y otras veces, se satisface en usar una sola mano de acuerdo con lo requerido.
- A veces, aguanta las piezas con una sola mano y las mueve con sus dedos sin usar su otra mano.
- Se mueve con cuidado.
- Se concentra y observa con mucha atención a la pieza antes de usarla.
- Repite la frase, "*No quiero que se caigan*".
- Entre paso y paso, se para y comienza a mirar con atención como si estuviera pensando en el próximo paso.
- Se preocupa mucho por las distancias entre las piezas y trata de acercarlas si nota que están muy separadas.
- Se alegra al tener éxito y se enoja y se pone nerviosa al fracasar.
- Expresa su emoción con la voz, los movimientos y las expresiones faciales.
- Coloca las piezas correctamente, la base abajo y el techo arriba.

- Se interesa en los colores y trata de poner a aquellos similares cerca los unos a los otros, a pesar de no conocer sus nombres, ya que sólo depende de su vista.
- Se concentra en la similitud del tamaño y las formas de las piezas, y reúne las cosas que tienen características comunes, lo cual no lo hacía antes.

Al jugar con los cubitos plásticos, Luly, no pudo construir una forma específica, ya que solo pudo arreglarlos verticalmente, tirarlos sobre el suelo, y hacer una línea recta, pero al jugar con los cubitos de madera, que son diferentes y más fáciles para organizarlos, pudo hacer una forma específica y linda, lo cual fué una casa.

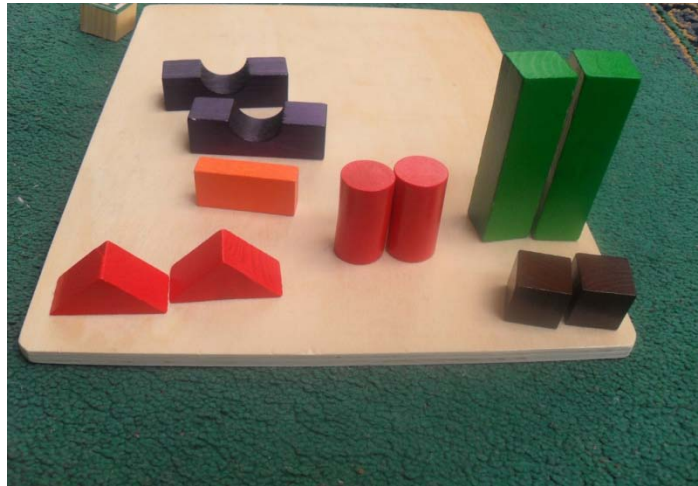


Figura 46: Los cubos de madera.

A los 3; 5 años, ocurrió un desarrollo en su habilidad de formar ciertas figuras con los cubitos de plástico, esta forma, fué el cuadrado multidimensional. Además, comenzó a usar las experiencias obtenidas de su trato con los cubitos plásticos sobre los de madera y al contrario, y a veces, mezcla entre ellos durante su juego. Anteriormente, Luly no había jugado con los cubitos plásticos poniéndolos uno al lado del otro, y luego añadiéndoles otras piezas para formar una casa, ya que estos cubitos plásticos requieren que cada pieza sea conectada con la otra. Esto era algo difícil para ella, especialmente en los primeros días en los que jugó con ellos, Luly, formaba una columna alta o en línea recta sobre el suelo, porque casi todas las piezas eran rectangulares o cuadradas, y podemos con ellas formar una forma a través de unirlas, y jugar con estos cubitos

necesita mucha habilidad, mientras que los cubos de madera tienen diferentes formas rectangulares, circulares, cuadradas, y triangulares, que se usan para hacer los techos de las casas, y las cuales son cubitos grandes de la forma de una pirámide, podemos también encontrar unas piezas que son circulares y verticales al mismo tiempo entre otras, esto significa que el niño, puede a través del mínimo pensamiento y movimiento formar una forma indicativa o con sentido, ya que en más de una vez, Luly diseñó una casa muy linda o la cara de un hombre usando dos cubitos cuadrados como si fueran sus ojos, y uno triangular como si fuera su nariz. ***La nueva experiencia adquirida por Luly, a través de jugar con los cubitos de madera, la hizo modificar su previa experiencia en cómo jugar con los cubitos plásticos.*** (Véase Obs. 257).



Figuras 47 y 48: Luly a los 3; 5 años, está jugando con los cubos de plástico haciendo distintas formas.

Hacia los 3; 5 años, la manera de jugar con los cubitos de Luly ha evolucionado, y ya tiene la capacidad de formar distintas figuras de distintos tamaños, ahora, también puede tratarse con los cubitos con mucha cautela para evitar que se caigan, además, de que cada vez que Luly hace una nueva forma, le da un nuevo nombre y dice, "*esto es tal*". Luly, hizo con ellos un cuadrado grande que tiene cuatro dimensiones, también ya ha comenzado a pensar y a encontrar soluciones para cómo hacer una columna alta sin que se caiga, así que, le han surgido ideas para fortalecer los lados y así mantener el equilibrio, y cada vez, añade una pieza en el lugar correcto que ayude en soportar la forma y en aumentar su estabilidad sobre la mesa. (Véase Obs. 258).

Según la Obs 259 a los 3; 5 años, podemos notar que; la capacidad de Luly para tratar con los cubitos se ha aumentado, ya que ahora la altura de las columnas que construye puede llegar hasta un metro menos cuarto, Luly, a través de jugar con los cubitos aprendió a manejar la paciencia, porque cada vez, que se caían insistía y los construía de nuevo. En la Obs 263 a los 3; 6 años, Luly, pudo armar una forma piramidal que tiene varias dimensiones y aspectos; muestra mucho cuidado para que no se derrumbe.

Lo que hemos mencionado en la observación 255 a los 3; 3; 15 años y en otras previas, con respecto al interés de Luly sobre la casa, y el desarrollo de su sentido de pertenencia hacia su hogar y familia,, lo afirmamos a través de la Obs 260 a los 3; 5 años.

La capacidad de Luly, de hacer clasificaciones simples se evolucionó. Según la Obs 261 a los 3; 5 años. Clasificó los cubitos cuadrados juntos, e igualmente hizo con las triangulares, anteriormente unió los cubitos según los tamaños grandes y pequeños, pero en esta fecha lo hizo dependiendo de la forma.

En la Obs 262 a los 3; 5 años, Luly transformó sus cubitos en un planchador de pelo, en la Obs 264 a los 3; 5 años en un gorro de enfermera; igual como lo vio en la televisión, en la Obs 265 a los 3; 6 años en un coche y en la Obs 266 a los 3; 6 años en un bastón, como el de la abuela.

Al comparar la manera de jugar de Luly, en las primeras observaciones durante los primeros meses; después de su tercer año, con la forma como construye formas con los cubitos; ahora con la edad de 3; 12 meses, hemos visto mucha diferencia y un desarrollo espectacular, gracias a su evolución intelectual, su auto-actividad, y la participación de otros en su juego, (Véase Obs. 267).

Juego con agua

El juego con el agua considera uno de los juegos favoritos de Luly, antes de tener tres años hemos notado su afición con el agua, así que cuando Luly tenía tres años y 4 meses, su madre le puso un poco de agua en una cubeta y varios juguetes, en dicho escenario hemos podido notar el siguiente; 1) Observó que los objetos cerrados pueden llenarse con el agua y contener al líquido dentro de ellos, hemos concluido esto al verla llenar y vaciar a las piezas cónicas, sin usar ninguna otra pieza de las que están en la cubeta ;2) Observó que algunas cosas no se hunden en el agua, pero sin saber porque, ella no sabe que los objetos ligeros flotan sobre el agua y no se hunden, y solo notó que estos objetos flotaban, le dijo a su madre,

*«mamá, la vela no quiere entrar al agua»;*3) Notó que algunas de las cosas que tenían la misma forma, poseían las mismas características, y por eso usó las dos piezas cónicas para intercambiar el agua entre ellas.;) Notó que cuando las gotas del agua se caían desde cierta altura producían un sonido, por eso llenó y vació la pieza cónica por más de una vez después de alzar su mano. ;) Observó que la cuchara se hundió hasta el fondo de la cubeta, pero no supo porqué. Y le dijo a su madre,

«mamá, la Tortuga y la vela, están flotando, pero la cuchara no quiere»;)

Notó que cada vez que movía las cosas dentro del agua, movía al agua también.;) Observó que las cosas no se paraban rectas en el agua. ;) Notó que el soplar en el agua producía ciertos sonidos y burbujas, y le elevaba al agua (Véase Obs. 141).

Luly se alegró mucho con esta experiencia, además de esto, tuvo éxito en imitarle a su madre de una manera rápida y correcta en soplar en el agua. Lo que mencionábamos en la observación 141 a los ; 4 años lo afirmamos en la observación 188 a los 3; 5 años, además de que en la última Luly notó que algunas cosas absorbían el agua, mientras otras, y a pesar de ser hundidas en el agua no lo hacían, como las tortugas, por ejemplo.

Es importante señalar que la niña en esta edad notó todo lo mencionado arriba pero no pudo comprender y saber las causas científicas que respaldan estos acontecimientos. En la previa ocasión, la experiencia de jugar con el tubo y soplar en el

agua era nueva para Luly pero después de ser una experiencia previa no encontró ninguna dificultad en tratarse con ella, lo cual significa que el aprendizaje del niño de una cosa; facilita su trato con ella en el futuro dependiendo del uso de las previas experiencias. Además el sentimiento de Luly en el éxito propio la hace sentirse feliz y confortable, mientras que su fracaso la hace sentirse frustrada y triste, y además de que a Luly le gusta ver el resultado de su trabajo.

El juego del regalo

Luly, a través de la convivencia dentro de su entorno natural, la comunicación con los miembros de su familia y la presencia de sus hermanas que son mayores que ella; aprendió algunos modelos de comportamiento deseados, positivos y relacionados al arte de la conducta aceptable socialmente con los demás. La niña notó, que los otros se ofrecen regalos en las ocasiones especiales y preparan en frente de ella, los regalos de sus amigos; así que a los 3; 5 años introdujo esta idea en su juego imaginario y transformó el paquete vacío en un paquete que lleva dentro de él un anillo imaginario, ofreciéndoselo a su madre, con una expresión lingüística correcta y adecuada, luego se lo puso, de una manera que le sugiere al observador que ella tiene en su mano un anillo de verdad (Véase Obs. 180-203).



Figura 49: Un ejemplo de los regalos que prepara Luly a los 3; 5 años en su juego simbólico.

Esta conducta, indica la imaginación acerca de los eventos familiares que ocurren alrededor de ella. Además, Luly puede comprender que la presentación del regalo dirige los sentimientos hacia la emoción de la alegría, mientras que las personalidades espantosas; dirigen la emoción hacia el miedo y que, la ausencia de uno de los miembros

de la familia, con el cual está apegada dirige a la tristeza. **Así que Luly diferencia entre los tipos de emociones.** La conducta mencionada también señala la evolución de la habilidad de distinguir. Y al mostrar admiración en las cosas que realiza el niño y animarlo; contribuye en su sentimiento de felicidad, confianza en sus ideas, y a construir un auto estima positiva.

El juego con frascos

A los 3; 6 años, según la Obs 214, la madre de Luly le ofreció un grupo de frascos de distintos tamaños, algunos de ellos tenían el mismo color de tapa y frasco, mientras que otros eran diferentes, algunos eran del mismo tamaño y otros no, Luly los puso delante de ella y comenzó a tratar de poner cada tapa con su frasco apropiado, se equivocó con los frascos que tienen los mismos colores, ya que les puso las tapas, pero después descubrió que se había equivocado porque eran de distintos tamaños, en otras palabras, Luly se equivocó en este intento, porque los frascos tenían los mismos colores, y las tapas se parecían a los frascos. *Por ejemplo*, los frascos blancos y las tapas blancas, pero la única diferencia era en el tamaño. Tuvo éxito en poner cada tapa con el frasco que se tiene su mismo color, dependiendo de la similitud de los colores. *Por ejemplo*, el frasco anaranjado con su tapa anaranjada. Tuvo éxito en poner las tapas para los frascos en los cuales los colores de los frascos eran diferentes a los de las tapas, dependiendo de la comparación entre el tamaño de cada tapa y el tamaño de su frasco. *Por ejemplo*, el frasco blanco que tiene una tapa rosada.

Puso los frascos pequeños dentro de los grandes, los cerró y comenzó a moverlos para abajo y para arriba para que produzcan un sonido. Trató de meter el frasco grande dentro del pequeño, pero no pudo hacerlo, y descubrió que el grande puede contener al pequeño, mientras que el pequeño no puede contener al grande, a pesar de este; jugó con ellos poniéndolos sobre ambos. Luly, descubrió que las cosas del mismo tamaño no pueden ponerse dentro las unas y las otras.

Puso uno de los frascos cerca de su boca, y comenzó a hablar con sus amigos imaginarios llamándolos, luego descubrió que su voz salía con un tono diferente al hablar con el frasco delante de su boca, así que lo usó como un micrófono, después acercó el frasco mucho a su boca, de manera que comenzó a hablar dentro de él mientras estaba pegado completamente a su boca, y notó que el tono y el nivel de su voz se habían cambiado, y entonces comenzó a jugar de otra manera, una vez alejaba el frasco un poco de su boca y hablaba, observando cómo su voz salía más clara y más alta, y otra vez acercaba el frasco mucho a su boca, de manera que casi se pegaba a ella y notaba como bajaba el nivel de su voz.

Luly, usó el frasco como un teléfono, así que lo colocó delante de su boca y puso su tapa sobre su oreja y comenzó a hablar con sus amigos. Esto nos muestra su capacidad de transformar imaginariamente las cosas. Cuando Luly cerraba un frasco y no podía abrirlo de nuevo, se enojaba mucho por haber fracasado.

Puso un frasco pequeño y largo dentro de otro ancho y corto, y no pudo cerrarlo debido a la longitud del pequeño. **Luly se equivocó en identificar las piezas que tienen diferencias simples en sus tamaños.**

Según la Obs 218, en el mismo mes, Luly pudo comparar entre el tamaño grande y el pequeño de los frascos, en el previo intento de la observación 214, no pudo hacerlo porque las diferencias no eran tan claras, pero ahora las diferencias son claras lo cual le facilitó poner la pieza más pequeña en la más grande. Lo cual me permite decir que, el tratar de enseñarle al niño informaciones que exceden su comprensión y su habilidad intelectual durante la etapa preescolar, lo hace sentirse frustrado.

En el escenario de la observación que hemos señalado, Luly puso un cubitos dentro de un frasco más pequeño que el primero, lo cerró lo agitó, y notó que el sonido había disminuido, porque el espacio entre el cubitos y las paredes del frasco era menos. Luly en esta edad no comprende este hecho, o su explicación lógica, todo su comportamiento fue basado a la intención del sonido, o en otras palabras, el sentido de la

audición. Según este escenario Luly trató a través del ensayo y el error realizar su objetivo después de varios intentos.

Es importante tener en cuenta que tales juegos son, sin duda, una oportunidad para el aprendizaje que permite al niño adquirir experiencias y conceptos nuevos como por ejemplo; mas, menos, grande, pequeño, alto, bajo, además, nos permiten conocer el nivel del desarrollo cognitivo y el desarrollo de la coordinación entre la vista y los movimientos de las manos del niño.

El juego de las Pinzas

A los 3; 6 años, a través de analizar el escenario del juego de la Obs 215, podemos decir, que lo que Luly hizo en esta situación, es una evidencia de sus poderes intelectuales desarrollados (comparado a su edad) y de su inteligencia, ya que usó su mente para terminar la tarea de una manera correcta, la niña pudo depender de sí misma para realizar su deseo de poner todas las pinzas en sus diez dedos, la manera utilizada por Luly; es definitivamente una evidencia del desarrollo de la habilidad de usar el pensamiento y la inteligencia para resolver algunos problemas y encontrar las soluciones de acuerdo con los límites de sus experiencias y su habilidad para relacionar entre las cosas, ya que utilizó sus dedos y otras de sus partes; para llevar a cabo la misma tarea de pisarle a una parte de la pinza para que se abra La coordinación entre sus movimientos, y sus actos son prueba de su crecimiento intelectual y de la motricidad fina.



Figura 50: Luly a los 3; 6 años, jugando con las Pinzas.

Luly, todavía no puede realizar las operaciones intelectuales superiores y pensar lógicamente, pero podemos decir que estas actividades y actos relacionados al pensamiento; son las raíces de las estructuras cognitivas lógicas subsecuentes en otras etapas futuras de su edad, especialmente que la transición de la persona de una etapa a la otra o de un nivel cognitivo al otro; no viene de repente, sino que cada etapa o cada nivel tiene una base en el nivel previo.

Esta situación representa una actividad motora que depende del pensamiento y no a la imaginación, y es un resultado nuevo, que no lleva con él la repetición de una situación previa, lo cual indica; que el niño en esta edad no depende, en su aprendizaje y en su juego, de solo el recobramiento de las previas experiencias, sino que el ensayo y la práctica tienen un rol también en el aprendizaje. La realización de actividades de Luly, y su interacción con su alrededor, la ayuda a ordenar su aprendizaje y le quita la contradicción que ocurre en su estructura cognitiva después de cada operación nueva de aprendizaje, la ayuda también, en introducir las correcciones requeridas a sus previas experiencias, además de que el deseo de saber las consecuencias de la actividad y del acto un estímulo que la movieron en esta situación.

El juego con esponjas cuadradas

A los 3;7 años Luly nos afirmó con sus actitudes, que ella aprende sin maestro; y como lo hemos comentado en otras observaciones, aplica sus previas experiencias sobre las situaciones similares, además, de que las situaciones de su juego son como el molde en el cual vierte sus experiencias y las muestra a la existencia con la condición de que haya un estímulo que las motiva a salir, ya que en muchas ocasiones descubrimos que Luly tiene una idea que domina a su memoria, a través del juego, y debido a la presencia de algo en la situación lúdica que ha convocado (Véase Obs. 237).

El juego de círculos coloreados

A los 3; 4 años hemos ofrecido a Luly, un juego de círculos coloreados, la idea del juego se representa en poner la pieza más grande primero llegando a la pieza más pequeña de manera que ésta se coloque en la cima de forma cónica, estos círculos tienen distintos colores y distintos tamaños, la diferencia entre los colores es clara mientras que la diferencia entre las piezas grandes no es clara, así mismo entre las piezas pequeñas, según la Obs 171, la niña intentó ponerlos correctamente por siete veces, pero sin éxito en ninguna vez, lo cual significa que Luly, no puede concretar la diferencia del tamaño fácilmente, porque esto necesita gran capacidad de concentrarse, en practicar y en repetir para poder comparar entre ellas y estimar los tamaños y fijarse en las diferencias más exactas.



Figura 51: Luly a los 3; 4 años, jugando con el juego de círculos coloreados.

A los 3; 5 años y según la Obs 184, ocurrió un desarrollo en su habilidad para estimar los tamaños de los círculos y en la manera de combinar las piezas; desde las más grandes hasta las más pequeñas, y esto se debe a la repetición, al entrenamiento y a el ensayo y error; ya que Luly repitió esto por varias veces en tres semanas, creo que, durante sus repeticiones aprende de sus errores, y los corrige y construye experiencias nuevas, relacionadas a estas diferencias simples en el tamaño de los círculos.

El juego de puzzle de madera

Según la Obs 172 a los 3; 4 años, desde el cuarto intento Luly, pudo dominar el juego y pudo poner cada número en su correcto lugar, en esta observación me surge una pregunta de qué: ¿Por qué Luly pudo identificar la correcta pieza, en el juego que necesita una sola pieza para llenar el espacio y no pudo hacerlo en el juego que necesita un grupo de piezas? En mi opinión, la respuesta es porque su capacidad en concentrarse en más de una pieza al mismo tiempo, todavía está limitada, además; esto quiere decir que los niños de esta edad no pueden imaginarse una figura específica, si esta figura se divide en varias partes, al contrario de los adultos que pueden por ejemplo, desarmar a un equipo dependiendo de la visualización mental.

Hacia los 3; 6 años y según la Obs 210, hemos notado, el aumento de la habilidad de Luly al tratar con los juegos de madera que tienen las formas de *frutas, verduras, números y letras*, dado que Luly logró colocar cada pieza en su correcto lugar sobre la tabla esencial, de acuerdo con su tamaño y forma, y utilizando su percepción visual, su habilidad en relacionar; entre la forma de cada pieza y el espacio que le corresponde en la tabla, y a la similitud entre cada pieza y su correspondiente lugar. Además, de que su habilidad en colocar las piezas formadas de un solo pedazo es mucho mejor que su habilidad en colocar las piezas múltiples, aunque hoy, pudo tratar con las piezas múltiples, con algo de éxito, a diferencia de sus intentos anteriores, fallidos al principio de su juego. Se aumentó el desarrollo de su capacidad de comparar entre los objetos, dependiendo de la similitud entre las formas que están en frente de ella y no a su comprensión de las propiedades indirectas o invisibles de estas cosas, su concentración ha aumentado y parece que el entrenamiento, el ensayo y la repetición contribuyeron en el fortalecimiento de su conocimiento, sobre cómo comportarse con ellas.



Figura 52: El juego de puzzle de madera.

En el mismo mes y según la Obs 227, Luly, pudo clasificar las verduras que se parecían dependiendo de la percepción visual, esto fue consecuencia de que Luly formó una estructura cognitiva nueva; a través de ver a estas clasificaciones en su entorno, y especialmente cuando asistió la preparación de la comida con su mamá utilizando las verduras y observando sus formas de una manera directa, tocándolas y examinándolas. Luly asemejó entre la letra (L) a la cual formó con la tabla de madera y la forma de la pierna (la pierna y la pie) lo cual indica el desarrollo de la ficción y a la comparación entre las cosas parecidas.

A través de la Obs 267 a los 3; 12 años, hemos notado un progreso muy claro en su capacidad de colocar las piezas múltiples en su lugar correcto, la verdad que su evolución nos alegro todos porque ella misma está muy feliz con su nueva capacidad,

El juego de la Carrera de tortugas

Según la Obs 187, Luly, a los 3; 5 años, organizó un escenario de *carrera de tortugas*, participando con ellas y dirigiendo el juego. Luly, les dio las órdenes para prepararse, les alertó sobre la partida, les dio la señal para partir, y finalmente las empujó con la mano, en un juego espontáneo, sin planificación el cual invento en el momento.



Figura 53: Luly a los 3; 5 años, está jugando el juego de la Carrera de tortugas.

Cuando Luly encuentra elementos o materiales nuevos; forma de ellos un escenario nuevo y entretenido, ella usó su imaginación para transformar las tortugas de plástico a tortugas reales, que participan en una competencia dirigida por ella y bajo su control.

El juego del perro y el círculo

A través de la Obs 201 Luly, a los 3; 5 años, transformó el CD imaginariamente, de su función real a otro simbólico. Hemos señalado en las observaciones 100-101-158 que el niño aprende algunas informaciones súbitamente durante el juego, así que en esta situación Luly, notó que la caída de los rayos del sol sobre algo que brilla genera un punto de luz debido a su reflejo, ella se puso muy feliz con este descubrimiento y, lo repitió intencionalmente. La niña no sabe la realidad científica detrás del acto o la relación lógica entre las cosas, pero se fijó en la manera en la cual ocurrió ; y lo repitió hasta obtener el mismo resultado, lo cual puede dirigirnos a decir; que el niño puede aprender ciertas cosas y memorizarlas desde un tiempo temprano de su vida; aunque no llegue a la fase en la cual puede comprender las relaciones lógicas, *por ejemplo* el niño aprende que el sol sale por el día y la luna por la noche, pero todavía, no puede entender la razón científica hasta llegar a la etapa en la cual puede comprender las relaciones lógicas. Esto me permite a decir también; que el presentar las informaciones gradualmente al niño, de acuerdo con sus capacidades intelectuales le

facilita el aprendizaje, de manera que, las previas experiencias se convierten en bases para el resto de las informaciones y conocimientos que le siguen. Como lo indicamos en previas observaciones; Luly, no permite que entre en su juego un elemento no deseado por ella aunque sea imaginario. Puede ser, que este elemento no esté de acuerdo con el elemento deseado. *Por ejemplo*, Luly no le permite al gato que juegue con el círculo, porque no ha visto antes a un gato jugando con un círculo y el único animal que ha visto corriendo detrás del círculo es a el perro, por eso, y como ella, respeta las reglas adquiridas en las primeras informaciones y experiencias, consideró a el gato como un elemento extraño y lo rechazó, hasta el punto, de que quiso amarrarlo con la cuerda real mientras que este gato era imaginario. Luly, unió imaginariamente entre el perro y el círculo como si estuviera diciendo "estos dos elementos son idénticos y tienen que quedarse juntos mientras que el gato queda afuera".

El juego con la plastilina y la masa de harina

A través de analizar la observación 34 podemos concluir lo siguiente:

- Luly a los 3; 2 años, usó la plastilina según su deseo y sus experiencias limitadas.
- Después de que su madre le enseñó como crear figuras simples, Luly formó unas bolitas pequeñas pero sin poder crear cosas nuevas.
- Al principio, su juego fue concentrado en la repetición de los mismos movimientos.
- Luly, cortó un pedazo pequeñito y dijo que era un chicle; y que tenía buen olor, a pesar de que el olor de la plastilina no era bueno, así que, ella sabe según sus experiencias pasadas que el olor del chicle es bueno.

- Cortó dos pedazos de distintos colores de plastilina y pegó cada uno de ellos con el otro y creó una forma linda; y se puso muy feliz, lo cual indica que el éxito conduce a la complacencia.
- Dijo que iba a hacer un pastel para su hija.
- Algunas veces usa el horno para cocinar, y otras veces lo usa como la tapa de la olla.
- Cuando le damos un pedazo grande de plastilina, no sabe cómo tratarse con él y sus movimientos se convierten en movimientos repetitivos y sin objetivo.
- Luly, le presentó a su madre el té imaginario, y su mamá simuló, que este se vertió sobre la mesa, entonces, Luly le dijo a su mamá

«mamá no hagas eso otra vez», su mamá se lamentó, y simuló estar limpiando el lugar del té imaginario, así que, Luly le presentó el té de nuevo y mientras tanto, se le cayó la taza, se sorprendió y dijo *«vertí el té mamá»,* y sonrió cambiando el tono de su voz y diciéndole a su madre,

«mamá dame la taza para darte té de nuevo, mamá tu eres linda, mamá yo limpiaré el lugar del té», aquí su madre notó la diferencia en la reacción.

La plastilina, se considera como un estímulo nuevo para Luly, al principio la examinó para conocerla y notó que se parece en sus características a la masa de harina y por eso, se comportó con ella sobre esta base, transformando la plastilina; en un elemento en el cual no sabía cómo jugar, en una masa sobre la cual tiene ciertas experiencias. Luly, pudo probar que en esta edad es capaz de emplear las cosas para que sirvan sus deseos, porque a pesar de su poca experiencia sobre el estimulante nuevo, ella no se resistió a jugar.

Su habilidad a guardar los conocimientos y sus previas experiencias, características del juego imaginario; la ayudó en coordinar y acomodar las nuevas informaciones las cuales exceden sus habilidades actuales.

Luly, adopta los modelos de conductas de las otras personas e acerca de cómo comportarse con las cosas, cuando el acto de derramar el té emanó de su madre; Luly, le dirigió las palabras en la forma de reproche, y cuando el acto emanó de ella misma, se comportó con él con una sonrisa y cambió su manera de hablar, no solo eso sino que, le presentó sus servicios a su madre (darle el té a su madre de nuevo) siendo esto indicador de la habilidad de Luly, en esta edad para aprender los comportamientos de los otros y tratar con las cosas cada cual con lo que merece; dependiendo de lo aprendido, a través de su observación de los modelos de comportamiento de los que la rodean.

Luly, puede formar de un escenario completo, escenarios parciales o subsidiarios. Ya que, durante el juego con la plastilina entró en el escenario de la muñeca enferma que está sufriendo de fiebre, cuando en realidad este es el reflejo de una situación que había vivido ella; y la cual es una de las situaciones infelices que ella ha vivido, además, a Luly no le gusta la medicina y por eso se niega a tomarla y trata de alejar la sensación desagradable que le ocasiona, a través de tirarlos sobre los otros; ya que en muchas ocasiones y cuando está enferma dice, "no quiero medicina, dásela a mi hermana porque a mí no me gusta.

Su imaginación le llena espacios, le responde a sus preguntas confusas y le crea una nueva estructura de las informaciones presentes, ya que, su imaginación no sirve solo para recordarse de las imágenes mentales previas sino que compone e inventa también imágenes nuevas.

A través de la Obs 186 a los 3; 5 años, concluimos lo siguiente: **1.** Luly, necesita en esta edad quien la ayude a formar ciertos modelos y la entrene para que pueda imitarlos.**2.** La cantidad de plastilina tiene que ser adecuada para su mano para que no

confronte dificultades y se sienta incapaz. **3.** La plastilina, tiene que ser flexible para que pueda formarla fácilmente.

A través de analizar la observación 140, podemos concluir lo siguiente:

- Luly a los 3; 4 años aplicó con la masa de harina los mismos movimientos que había aplicado con la plastilina y notó la similitud entre ellos.
- Todos sus movimientos son repeticiones de cosas vistas.
- Las habilidades físicas de sus manos todavía son débiles, y no puede tratar fácilmente con la masa dura; ya que esta es fuerte en consideración a la fortaleza de sus pequeñas manos. Notándose esto también con plastilina dura.
- Repitió la forma de los huevos cocidos que había aprendido al jugar con la tierra y el agua en la granja, que es una experiencia previa, y la forma de la galleta que la aprendió de su mamá.

Pero se nota también que Luly usó la masa a su manera, ya que esta masa se convirtió después, en su hija que estaba enferma, y ella trató de bajarle la temperatura, siendo ésta, una repetición de una de las escenas representadas por Luly cuando jugó con la plastilina.



Figura 54: Luly a los 3; 4 años, está jugando con la masa de harina.

2.4. Los juegos de reglas

Este tipo de juegos ayudan a que el niño descubra paulatinamente las normas sociales, y favorecen distintos procesos de socialización en el niño. En este apartado se presentan los juegos que le permitieron a Luly aprender las reglas de los juegos, así como el concepto de regla que ella concibe. Entre éstos se encuentran el juego de escondite, saltar la cuerda, la goma, el Corro, el Tobogán casero y la Gallina ciega.

El juego del escondite

Al analizar el escenario de juego de la Obs 48, se nota que a pesar de que los tres niños tienen diferentes edades, no conocen las reglas del juego del escondite; sin embargo, lo juegan porque les gusta y los divierte, y cuando Muhaimen (4 años y 5 meses) va a esconderse hace que Luly (3 años, 2 meses) sepa dónde está intencionalmente para que lo alcance y se esconda con él, mientras Luly hace lo mismo con el niño pequeñito. Para ellos, lo importante no es ganar o perder, y no saben el significado de estos términos, sino lo importante es el entretenimiento y la alegría. Y también se nota que el niño Hammudi (2 años y 3 meses) corre, grita y sube sobre las sillas como los demás y no quiere que alguien lo impida a jugar. Los tres juegan por el simple placer, espontáneamente sin conocimiento de reglas, al parecer las reglas son las que ellos crean.

Según la Obs 109, Luly 3; 3 años, podemos observar, como le gusta esconderse en lugares estrechos o detrás de las cosas, y le gusta mucho que los demás, la busquen mientras ella les aparece de repente. Ella puede practicarlo de manera individual o con la presencia de compañeros, pero a su manera.

A través de nuestras observaciones hemos notado que este juego lo practican todas las edades desde 3 años hasta 12 años, sin embargo los niños de preescolar. Incluso, Luly, lo practican según ellos quieren, y no según las reglas correctas del juego, por ejemplo los niños en las escuelas infantiles bajo observación en el patio, se esconden

detrás de los árboles, pero le gusta que sus amigos vean donde están para correr atrás de ellos.



Figuras 55 y 56: Luly juega el escondite.

Saltar la cuerda

Según la observación 24 a los 3; 1 años, podemos decir, que desde el momento que Luly vio a su hermana mayor, Israa, jugando el juego de saltar la cuerda sigue tratando pero sin éxito, y llora diciendo *"quiero jugar con la cuerda, yo la quiero"*. Lo que llama la atención es su insistencia en tratar una y otra vez a pesar del fracaso. También hay que recalcar que esta es la primera vez que Luly ve otro tipo de juegos motores tradicionales. Luly se caracteriza por tener buena capacidad de observar los detalles, ya que, en este escenario de juego notó que su hermana cambió su lugar de jugar debido a que el primero era estrecho (lo notó, sin comprender porque). Cuando Luly quiso tratar la experiencia por primera vez, trató de hacerlo, en el mismo lugar en el que su hermana había jugado por primera vez, y después salió al otro lugar pero no pudo relacionar entre este comportamiento y su causa, Luly fracasó jugando con la cuerda porque todavía le faltan algunas habilidades motrices que requiere esta actividad lúdica, por eso creyó que con imitarle a su hermana e ir al mismo lugar adyacente; podría tener éxito en su intento, ella imitó a su hermana, no por comprender que el lugar amplio ayuda a jugar de una manera cómoda sino que la imitó para obtener el mismo resultado, sin saber las causas reales que provocan el éxito en este evento.

Creo que la presencia del deseo de hacer algo en la mente del niño y no poder llevarlo a cabo le hace sentirse frustrado, fracasado y triste y esto fue lo que ocurrió con Luly, la comparación de Luly entre la habilidad de su hermana y su impotencia para jugar la hizo sentirse inferior; pero podemos decir también, que la simultaneidad del deseo junto con la impotencia para realizar algo, puede contribuir a la perseverancia en llevar a cabo algo, porque Luly y a pesar de sentirse frustrada insistió y continuó en sus intentos.

En la Obs 189 a los 3; 5 años Luly, intento a jugar la cuerda a través de saltar el cable del *PlayStation*, pero sin éxito.

La Goma

Según la Obs 167, a los 3; 4 años, los intento de la madre de Luly en enseñarla cómo jugar con la goma han fracasado, por la falta de habilidades motrices que la niña requiere para desarrollar esta actividad motora. Al observar los niños de la edad de 3 a 4 años en las escuelas preescolar no lo hemos visto jugando la goma.

El Corro

La interacción entre los niños, los ayuda a aprender el lenguaje además de que su imitación de algunas situaciones de juego contribuye al aprendizaje de las reglas del juego. Luly en esta etapa de su edad 3; 5 años, no comprende todavía el significado o el concepto de las reglas del juego, pero imita lo que hacen los otros y aprende sus movimientos, así que aprende de una manera indirecta. La niña según la Obs 174 después de visitar la escuela con su madre y ver las niñas de primaria jugando el corro, al regresar a la casa les pidió a sus hermanos que jugaran con ella como las niñas, y comenzó a imitar el baile del juego; mientras mencionaba algunas de las palabras de la canción que cantaban.

A los 3; 7 años Luly mientras estaba jugando con unas piedras las arregló cerca unas de las otras, de una manera circular, y le dijo a su hermano «mira el juego del carro» Luly representó a las niñas con las piedras. Así pues, podemos decir que ella comprendía, cómo se desarrolla el juego aunque no domina sus reglas, pero imita lo que había visto (Véase Obs. 240).

El Tobogán casero

Según la Obs 217 a los 3; 6 años Luly nos mostró su afición por deslizarse con el tobogán, le gusta la actividad motora gruesa, cree que sus juegos disfrutarán también si los hace aplicar la misma experiencia, por eso, Luly jugó con todas las cosas y las hizo deslizarse como ella, su muñeca, el libro de su madre, su oso, y las pinzas de ropa.

A través de las observaciones directas a los niños y niñas en las escuelas preescolares, hemos concluido que los niños de esta etapa les gustan mucho el juego de deslizarse en el tobogán, subir por un lado y bajar por el otro, tienen enorme energía motriz.



Figura 57: Luly a los 3; 6 años, jugando con el tobogán casero.

El juego de la Gallina ciega

A través de la Obs 249 a los 3; 12 años, hemos notado que la práctica de Luly de este juego es una evidencia de que el niño aprende los juegos de reglas a través de observarlos y luego trata de aplicarlos con algunos errores al principio, después y al repetirlos llega al nivel de aplicarlos correctamente, en realidad este juego es fácil y su canción es fácil de aprender y por eso Luly lo aplico correctamente.

2.5.Los juegos de roles

Los juegos de rol son aquellos en los que el niño recrea y representa personajes y situaciones fingidas del mundo social. En este apartado se analiza cómo Luly adopta los roles de los otros, especialmente los personajes de su entorno, como por ejemplo el rol de la madre, la doctora, la ama de casa que cocina la cómoda, el pájaro, el personaje de *Jackie Chan* que ve en la televisión, entre otros.

La muñeca

Considerando a la muñeca como la reina de su mundo y de sus juguetes; a los tres años, Luly repitió con su muñeca una de sus experiencias guardadas en su memoria «la de bañarse», Según la Obs 1, anexo 3, se ve que la niña reencontró alguna dificultad en quitarle la ropa a la muñeca, puede ser que esto se debe al pequeño tamaño de estas prendas de ropas y la falta de habilidad manual. No encontró agua y por eso se lo imaginó, a pesar de que el agua en este momento es ausente lo convocó a la realidad a través de movimientos simbólicos de sus manos, ya que movió sus manos de la misma manera que lo hace cuando hay agua de verdad. No se contentó con el movimiento sino que empleó el lenguaje también, ya que estaba hablando con su muñeca y le dirigía sus palabras con pasión y ternura. Es un ejemplo claro del animismo infantil, se comportó con ella como si fuera una niña real, empleó algunas expresiones y frases que fueron usadas con ella personalmente en posiciones similares. Y cuando le preguntó a su muñeca (*¿el champú entró en tus ojos? no te pongas triste te los voy a limpiar*) parece que en este caso Luly estaba

hablando con su muñeca como si estuviera hablando de sí misma, porque en realidad a Luly no le gusta que el champú entre en sus ojos. A través de esta frase notamos que Luly estaba usando la muñeca para expresar lo que le estaba pasando por su mente y lo que le había pasado. Cuando puso el pañuelo sobre la boca de la muñeca porque estaba vomitando, y le puso el vendaje para aliviarle la temperatura, estaba recuperando una situación dolorosa y desfavorable que le había pasado antes de unos días y que la había guardado en su mente con todos sus detalles. Cuando Luly dirigió la cabeza de su muñeca para abajo cuando estaba vomitando imaginariamente, Luly estaba imitando los movimientos de su madre y no creo que en esta edad Luly entendía que los líquidos se vierten para abajo y no comprendía la característica del estado líquido, así que esto **es una imitación completa de la experiencia real.**

A través de esta situación hemos notado que Luly con años y una semana de edad es plenamente capaz de guardar en su mente las situaciones originales con todos sus movimientos, sus emociones, y las expresiones de las caras de las personas que han participado en estas situaciones reales (Reproducción de gestos, de movimientos, de posiciones). Nos ha mostrado, que a pesar de que ella está jugando, todas las cosas tienen que parecer como si fueran reales, y que no se debe salir de la regla. Esto fue clarificado a través de su reacción al movimiento hecho por su madre cuando viró la cubeta que ella estaba usando para bañar a su muñeca, y la cual estaba en ese momento llena de agua en la imaginación de Luly, y como la cubeta estaba llena de agua entonces tenía que tratar la misma sobre esta base, y no virarla porque el agua se derramaría. Así que Luly le dijo a su madre *(mamá, vaciaste el agua)* y ya que el agua se invirtió entonces tiene que ser secada, tal cual, como en las situaciones reales. Esta observación recuerda mucho a los procedimientos utilizados por Alan Leslie con las tazas de té para mostrar la coherencia de los acontecimientos representados por los niños en el mundo de ficción.

Luly unió la realidad y la imaginación, mostró las emociones desagradables que sentía en una situación lúdica, así que tomo el rol de la madre que cuida a su hija, el cual es un rol imaginario, y a través del cual Luly mostró distintos símbolos. La niña estaba

jugando; pero al mismo tiempo estaba realizando un proceso mental,, acordándose y usando el lenguaje como un instrumento para expresarse, y prestando atención al mismo tiempo a su alrededor, dirigiendo la situación del juego de entretenimiento en un contexto que se parece a la realidad.

Luly pudo en una sola situación combinar dos escenarios imaginarios, el escenario de la madre que baña a su hija sana y el escenario de la madre que cuida a su hija enferma y cada uno de estos dos requiere un comportamiento de juego propio que va de acuerdo con lo que lo ha aprendido de la vida real. Luly proyectaba su propia personalidad a la muñeca y a través del juego mostró sus sentimientos reprimidos; y en ambos casos, se simbolizó a sí misma.

Por tanto que Luly que ama a su pequeña prima, llamó a su muñequita con su nombre, e incorporó nuevos aprendizajes adquiridos de su tía y de sus previos conocimientos y los aplicó (Véase anexo 3, Obs. 6), en la Obs 1. Puede verse también que la niña tomó el rol de la madre que baña a su hija trayendo a su presente la experiencia de como su madre le había bañado antes. Pero ahora, y después de ver cómo bañaron a la niña Mimi; en realidad aprendió experiencias nuevas que incorporó a sus experiencias previas y así ocurrieron algunos cambios interesantes en su comportamiento. , estos cambios incluyeron la manera de comportarse con la muñeca, las nuevas frases, las expresiones faciales y cómo mover la muñeca. En esta situación, Luly llevó a cabo distintas combinaciones simbólicas, ya que pudo representar el rol de la madre y luego combinó entre el rol de la madre y el de la hija al mismo tiempo. Fue el asunto y el objeto, lo cual significa que en esta edad Luly es capaz de llevar a cabo múltiples representaciones. En el principio la muñeca era el eje del juego, pero al final del juego este eje fue doble cuando Luly participo en el juego como la madre y la niña, representando ambas personalidades. Esta situación es muy complicada en el juego de ficción, lo cual indica el desarrollo de la capacidad motora y la capacidad mental de Luly, y significa también que ella ya es capaz de imaginarse los eventos de una manera completa y no de una manera parcial, además de poder convocar el evento con todos sus detalles. La niña es capaz de imaginarse varios eventos completamente y no de una

manera parcial (ya que puede imitar la voz y los movimientos de la esposa de su tío al bañar a su hija) y puede acordarse de las imágenes de las cosas, aunque estén ausentes.

Hacia los 3; 1 años la niña utilizó por primera vez el agua real para bañar a su hija Mimi, como lo podemos ver en la Obs 17, esta experiencia fue una experiencia muy feliz y agradable para ella, en mi opinión esto se debe a que Luly le gusta jugar con el agua, lo cual se juntó en esta situación a otro estímulo deseado por ella, el cual es la muñeca.

Hemos notado que la entrada de estímulos nuevos en la situación del juego desvía el interés y la atención del niño hacia el nuevo estímulo, así que las burbujas que se formaron al usar el champú fueron por algunos momentos el centro de la atención de Luly por ser un estímulo nuevo. La niña relacionó entre el champú y su efecto sobre su muñeca, esto se ve claramente a través de su respuesta a la pregunta de su madre cuando le dijo que el olor de la muñeca era bueno después de limpiarle la suciedad imaginaria usando el champú. Antes de usar el champú Luly se comportaba con la muñeca como si hubiera orinado y tenía que ser limpiada, a pesar de que la orina fue imaginaria, pero Luly se comportó con la situación como si fuera una situación real ya que **la trató con el significado de la cosa.**

Al final de esta situación de juego que hemos señalado en esta observación, Luly consideró que el agua que se estaba cayendo de la mano de la muñeca era orina. La propiedad de elementos líquidos, que une el agua y el orín, propició a Luly para que considerara el agua como orina real, pero en mi opinión creo que a través de la frase "la muñeca está orinando de su mano", Luly explica que esto era algo anormal, porque si no fuera así no hubiera mencionado esta descripción. Pero su presencia en una situación lúdica le permitió considerar que todo podía ocurrir. Cuando trató de ponerle el pañal, el no poder hacerlo la hizo excitarse y sentirse frustrada.

Según la Obs 18, cuando Luly mencionó la frase de *"no tengas miedo mi pequeñita"*; no se detiene en este punto sino que adicionó algo relativo a su vida personal mostrando la frase *"Anas no te molestará"*, a través de la cual

Luly trata de proyectar o aliviar la molestia; que he notado a través de mis observaciones sobre la relación entre Luly y su hermano Anas; el cual por ser mayor que ella , trata de provocarla durante el juego, lo cual molesta a Luly .

A través de la frase de "no papa, ya la tapé", que lo mencionó Luly en la edad de 3; 1 Años, en la Obs 19, concluimos que ella ya entiende la relación entre la sensación de frío y al tapar. A demás, en este escenario de juego simbólico, la niña nos mostró que su habilidad en relatar entre la acción y su reacción o su resultado inevitable ha aumentado, a demás de que mediante sus respuestas hemos notado que ya puede comprender algunas frases simples, largas y responder a ellas adecuadamente.

En las observaciones 18, (Véase anexo, 3) Luly toma el rol de la madre y refleja lo que ve y lo aplica en el mundo real sobre sus juegos y sus expresiones, Luly trata de producir la realidad de nuevo y repetir los eventos como ocurrieron en la realidad con algunas adiciones. Antes de ver la esposa de su tío al darle pecho a su hija, Luly no practicaba ese comportamiento con su muñeca lo cual indica que la niña usa cualquier información adicionada a sus previas experiencias para corregir estas experiencias y reproducirlas en un nuevo concepto. Volviendo al escenario del juego en las observaciones 1, 6, 17, 18, 19, notamos que están libres de este comportamiento, esto significa que Luly lleva a cabo una operación mental muy complicada durante el juego la cual es la acomodación entre lo viejo y lo nuevo de informaciones adquiridas de su entorno.



Figuras 58 y 59: A la izquierda Luly 3; 1 Años, pretende estar dando el pecho a su hija Mimi. Y a la derecha intenta dormir su muñeca.

Como pueden notar en la Obs 44, a los 3; 2 años, el escenario del juego de Luly con su muñeca ha evolucionado, e introducido un nuevo elemento (además del lado emocional, el cual se representa, abrazando a su muñeca con mucha ternura y mencionando ciertas bellas expresiones) el cual es el elemento de las costumbres y las tradiciones como *por ejemplo* poner una almohada sobre sus pies mientras está sentada con sus piernas estrechadas para adelante, luego poner el niño sobre estas piernas y moverlas con el niño arriba para tranquilizarlo y dormirlo . El niño a través de su interacción social con el entorno recibe y aprende las costumbres y las tradiciones y las aplica de nuevo en sus juegos de manera que el escenario se transforma casi en realidad. Así mismo la Obs 213, a los 3; 6 años afirma; que Luly aprendió, algunos tonos que se cantan para dormir a los niños y los aplicó con su muñeca, además aprendió a inclinarse y a simpatizarse con su muñeca mediante el comportamiento de los otros con ella, así que, la ternura de los miembros de la familia con ella se reflejó sobre su muñeca.

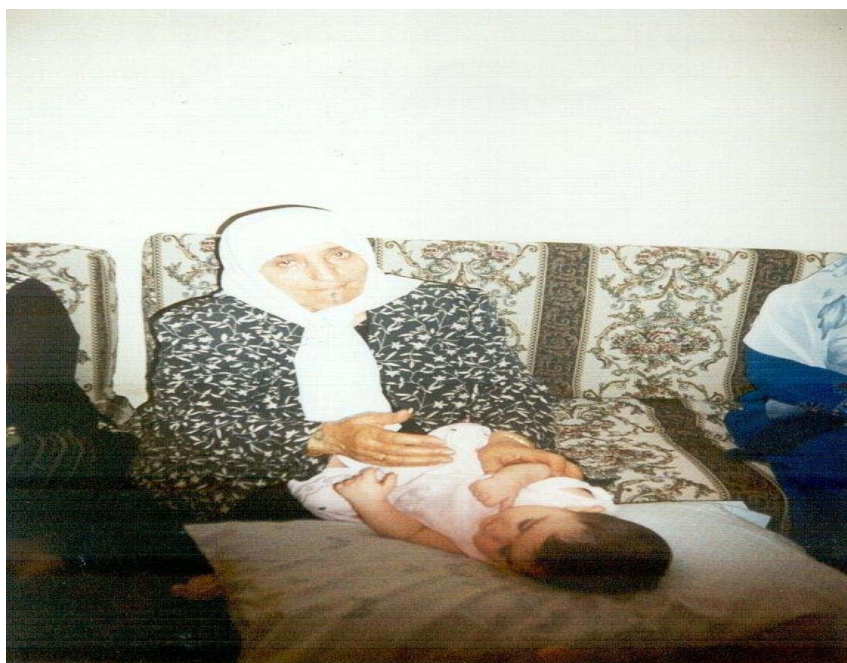


Figura 60: Un niño durmiendo sobre las piernas de su abuela.

Es una costumbre en Libia.

Así pues, se ve como la cultura de la sociedad juega un rol muy importante en formar la cultura del niño y la cual se refleja en sus juegos y sus actividades lúdicas, Luly nunca ha puesto su muñeca sobre su espalda como lo hace por ejemplo la madre africana porque no ha visto esta tradición en su alrededor. De esta base podemos decir que **la manera de jugar del niño refleja el fondo cultural al cual pertenece y entonces no podemos separar entre el juego del niño y su sociedad o el ambiente que lo rodea.**

De las maravillas del juego simbólico de Luly, como la exactitud de los detalles y la sucesión de los pasos, hacen significar que Luly está caminando de acuerdo con un sistema de pasos sucesivos en su imaginación, por ejemplo al verla esperar que la muñeca trague la comida. **Luly aplica sobre la muñeca acciones propias.**

Según la información que nos ofrece la Obs 69, Luly ya es capaz de cambiarle la ropa a su muñeca, esto se debe en mi opinión a: 1) Ya han pasado tres meses y medio más o menos de su tercer año y en este período se desarrollaron sus capacidades manuales y sus habilidades en controlar el movimiento de los dedos (el desarrollo de la motricidad fina) lo cual significa que la niña se ha desarrollado fisiológicamente de manera que puede realizar esta tarea. 2) debido a que ha repetido la operación por más de una vez en el día, Luly se entrenó y dominó el acto.

A través de la Obs 77, puede notarse que Luly repite con su muñeca una experiencia vivida cuando trata de hacerle dormir en su coche, la cubre, aguanta al coche y empieza a moverlo para adelante y para atrás suavemente, de la misma manera que su mamá lo hizo con ella.

A los 3; 3 años, según nos indica la Obs 100, Luly trató de sentar a su muñeca sobre un libro para ponerle el maquillaje, pero sin éxito, y de repente encontró una solución. Esto recuerda el experimento del científico alemán Wolfgang Kohler sobre la inteligencia del Chimpancé. Se puede decir que Luly en esta edad es capaz de afrontar algunas situaciones nuevas o un problema, y encontrarle una solución si tiene todos los elementos a la vista. A través de esta situación lúdica podemos concluir que: A) El niño

puede resolver algunos problemas de una manera súbita dependiendo de la relación entre los elementos que constituyen la situación, ya que Luly, con solo echar un vistazo por el cuarto y saber lo que hay en el descubrió que la cesta puede utilizarse como una silla para que se siente sobre ella la muñeca, B) Luly puede tomar el alternativo más adecuado, porque el cuarto tiene muchos objetos pero ella escogió la solución más correcta, C) Todavía se comporta con su muñeca como un ser vivo.

Lo que hemos señalado en la Obs 100, con respecto al punto de que «el descubrimiento súbito de soluciones a las problemas» nos lo asegura; la Obs 101 a los 3; 3 años, ó sea en la misma edad, Luly queriendo subir sobre el coche, trató de hacerlo sin depender de algún objeto, pero fracasó porque su altura no la ayudó; sin embargo ella no se rindió, y después de dar un vistazo agarró una mesa pequeña, la trajo, y logró con éxito el problema de subir sobre el coche. También, fue el mismo deseo de subir sobre el coche con su muñeca, lo que permitió que colocara primero a su muñeca y luego subir ella. Pero las ruedas del carro y la inclinación de la superficie del coche fueron factores que no la ayudaron a lograr su deseo. A pesar de que Luly encontró una solución para el problema de subir sobre el coche, no logró su deseo completamente, y esto la hizo abandonar la idea. Así mismo la Obs 158 nos afirma lo que hemos mencionado en las observaciones 100-101.

Hasta a los 3; 4 años todavía se comporta con su muñeca como si fuera una niña real. Su juego todavía es una imitación de los roles de los otros y el contenido de sus juegos es simbólico. (Véase anexo 3, Obs. 128).

Como se puede ver en la Obs 152, Luly a los 3; 4 años, relacionó entre las figuras espantosas de los personajes y la figura de la muñeca con el pelo despeinado, y debido a su miedo hacia estos personajes, le pidió a su padre; considerando que es el origen del poder para ella, que la rescatara de la muñeca espantosa la cual representa en realidad un símbolo de sus temores internos hacia los monstruos. Cuando le quitó el zapato a la muñeca estaba aplicando una de las reglas del comportamiento social que había aprendido en su entorno.

Es interesante indicar que Luly a los 3; 4 años, aprende por medio del juego con la muñeca que **todo efecto tiene su causa** (Véase Obs. 160) y descubre que con solo mover a la muñeca, sus ojos se abrían y se cerraban de acuerdo con el movimiento de su cabeza para arriba o para abajo. Así que comenzó a imitarla y a mover a su cabeza para ver si se cerraban sus ojos y se abrían como la muñeca. Pero notó que este movimiento no ocurría con ella, debido a que su concentración en la muñeca la dejó con los ojos abiertos para prestar atención, por eso tomó otra estrategia y movió a la muñeca y con su movimiento movió su cabeza, así que con cada movimiento abría o cerraba sus ojos de acuerdo con el movimiento de la muñeca ya sea para arriba o para abajo.

Según los datos que nos ofrece la Obs 178, a las 3; 5 años, Luly pretende ser una mujer adulta o una madre que tiene muchos hijos. Varias veces, en su entorno social, había visto a distintas madres mientras les daban a sus hijos de mamar, así que esto representaba a una experiencia previa grabada en su memoria, la cual la usó al jugar con sus muñecas. Así que **por medio de la imitación de roles se aprende cómo otras personas actúan y sienten.**

A través de la Obs 179, Luly a los 3; 5 años, puede notarse el progreso de su motricidad fina las coordinaciones entre la vista y los movimientos de la mano, además de que la niña comenzó ciertas manifestaciones de acción cooperativas, por ejemplo, ha empezado a compartir sus juguetes con sus compañeros de juego. Luly le gusta reproducir acciones de la vida cotidiana, cuando pide algo real, rechaza sustituirlo con algo simbólico, en el sentido de que Luly no sustituye las cosas reales con otras simbólicas sino cuando ella lo quiere. Cuando dijo que quería el champú grande, quiso decir la botella del champú, y mencionó la palabra “grande” porque no podía decir que se había olvidado de la palabra “botella”, así que sustituyó a esta palabra con el adjetivo y describió a la botella con la palabra “grande”. Luly se olvida del nombre de algunas cosas por eso menciona sus funciones para nombrarlas y trata, a través de mencionar la función, de explicarle al oyente lo que quiere decir. Rechaza que alguien le cambie el

escenario del juego. Todavía se comporta con su muñeca como si fuera una niña de verdad y con su imaginación como si fuera una realidad.

El rol de la madre

De entre los papeles muy favoritos para Luly es el de su madre, se nota en la Obs Nº 3, que la niña en la edad 3 años, le está imitando en la manera de estudiar, como pone su gafas y la manera de sentarse, además en la Obs 4, usó el velo (el hiyab) para imitar el rol de su madre al rezar. Ella se había fijado en que su madre siempre se ponía el velo antes de comenzar a rezar¹¹ y por eso, se dirigió al velo y se lo puso sobre su cabeza. Este hecho asegura que el juego es una oportunidad a través de la cual el niño puede aprender y aplicar las creencias y ritos de su sociedad o del entorno donde vive.



Figuras 61 y 62: Luly imita a su madre maquillándose y poniéndose el velo (*hiyab*).

Según la Obs 7, Luly imitó a su madre planchando la ropa, usó su cuerpo para compensar al objeto ausente, llevó a cabo la tarea, y representó el material usado para eso al mismo tiempo, Luly, no se dio por vencida al no encontrar el material imaginado en su mente, sino que con su imaginación pudo resolver el problema y hacer que sus manos plancharan, estas son combinaciones simbólicas complicadas que indican la presencia de la inteligencia y la habilidad de encontrar las alternativas. Esta capacidad que demuestra la niña apareció muy clara desde el principio del primer mes después de cumplir tres

¹¹ Este comportamiento de su madre no es un hábito sino que es una de las condiciones del rezo de la mujer en el Islam.

años, (Véase anexo 3, Obs. 1) en la Obs 87, a los 3; 3 años, Luly observó que su madre le coloca a la plancha un poco de agua, por eso, cuando quiso utilizarla escupe dentro con la intención de llenarlo en vez del agua. Esta conducta nos da cuenta que la niña comprende la similitud entre el agua y la saliva el cual es el estado líquido.

Hacia a los 3; 3 años, cuando quiso maquillarse como su madre confrontó un problema, (véase Obs. 66) y aunque pensó rápidamente en la solución, el fracaso de esta solución más bien contribuyó a mantener el problema; así que se dirigió al método de **ensayo y error**, lo cual indica que los niños desde muy temprana edad aprenden a solucionar algunos problemas por medio de los intentos, desde mi punto de vista este es una de las fuentes de experiencia.

A los 3; 3 años, también, y según la Obs 85, se puede notar lo siguiente; Primero, Luly le gusta jugar con las cosas de su género y creo que, esto la califica para el futuro y la ayuda a aprender su rol como niña, Segundo: Luly se pone feliz al ver el resultado de sus movimientos y acciones sobre las cosas, y al saber qué puede controlarlas, como por ejemplo, el efecto de sus uñas sobre el polvo. Tercero: Luly comprende algunas de las normas y las reglas de la casa y sabe que no se le permite tocar ciertas cosas, también conoce los comportamientos aceptables y no aceptables, sabe que a los adultos no les gusta romper estas reglas, por eso podemos decir que **el juego la libera de los límites de la realidad impuestos a ella**, ya que ella vive en una sociedad la cual contiene adultos que tienen ciertas condiciones y reglas en su manera de vivir.

Hacia a los 3; 5 años Luly imitó a su madre rompiendo las almendras, ella ha visto a su madre por más de una vez realizando esta tarea y usando una piedra pequeña o un martillo, el primer pedazo de madera que utilizó Luly sustituyó a la almendra, mientras el segundo sustituyó a la piedra, en la realidad los dos pedazos estaban ausentes, mientras estaban presentes en la imaginación de la niña, es una representación de un evento de la vida real. (Véase Obs. 197).

A los 3; 5 años y a través de la Obs 205, también puede verse que Luly, usa mucho sus manos para representar a cosas ausentes (la mímica con las manos vacías), además de que sus movimientos ya son más claros y hermosos, a pesar de la complejidad de las cosas que imita con sus manos. A veces, juega con algunos objetos o sin ellos, mientras que otras veces nos da la impresión de que necesita a algunos juguetes o algunos estimulantes para jugar. En realidad Luly en el escenario de la recepción de los visitantes estaba imitando su mamá y sus conductas con sus visitantes, por eso concluimos que **los niños en general aprenden modelos de comportamiento a través de la auto-actividad, la interacción social y al observar el comportamiento de los adultos en las distintas situaciones de la vida.**

Hacia los 3; 7 años Luly llevó a cabo su deseo, de jugar con el agua, para ello lavó el plato y pretendió ser un ama de casa e imitó a su madre y sus hermanas en esta tarea. A través del juego la niña logro sus deseos que son rechazados por los adultos que la rodean, y se alivian sus presiones internas a través de hablar con sí misma como si estuviera pensando en voz alta, durante el juego, Luly descarga todo lo que le pasa por su mente y habla sobre todas las cosas que la molestan. (Véase Obs. 234).



Figura 63: Luly imita a su madre haciendo fotos de su hija.

Según la Obs 241 a los 3; 9 años, podemos decir que los agujeros que estaban sobre los papeles le inspiraron la idea y el escenario del juego. Ya mencionamos en una de las observaciones previas que los juegos de Luly son como un espejo que refleja nuestra

realidad, nuestra vida y nuestros comportamientos. Luly imitó a su madre en como estudiar con el ordenador.

EL rol de la doctora

El rol de la doctora es uno de los papeles simbólicos preferidos por Luly, especialmente, después que su hermana mayor Inas¹² la examinó con las herramientas reales de detección. Desde que cumplió tres años les participa a los otros en el juego y le gusta jugar con los miembros de su familia, sin embargo el egocentrismo está claro en sus juegos ya que ella es la que decide que juego se va a jugar, además ella es la que distribuye los roles y le gusta que los demás jueguen de acuerdo con su deseo y que vean sus juegos como ella los ve o según su perspectiva.

Según la Obs 9, a los 3 años, la caja vacía de colores ya significó algo diferente para Luly desde el momento que comenzó con el escenario de la doctora Luly, mientras que antes de esto tenía el mismo significado, esta caja se convirtió en una herramienta médica de detección a pesar de tener características muy diferentes de las características de esta herramienta, Luly se satisfizo con ella y la consideró como el objeto real ausente. Esto indica que el niño durante el juego simbólico puede en todos los casos convocar el objeto deseado y ausente imaginariamente. Esta misma observación lo hemos notado en el juego de los niños y niñas preescolares de 3 a 4 años (Véase anexo , Obs. 1)

Durante la interpretación del rol de la madre Luly repite la frase «yo soy mamá», mientras cuando juega el juego del médico repite «yo soy la doctora Inas» y aplica los mismos comportamientos de la personalidad representada, y cuando Luly se integra en el juego "¿le preguntamos quién eres?" responde, «soy Luly» olvida el rol que está presentando.

¹² Inas es la hija mayor de la familia de Luly y es médica.

Lo que llama la atención, es que Luly le cree a los otros que le participan en el juego al representar un rol específico y reacciona ante ellos con mucha seriedad entrando en los escenarios del juego sin prepararse para el diálogo y a veces sin utensilios, esto se debe en mi opinión, a la naturaleza mágica del juego en esta edad, ya que el diálogo es espontáneo, y los utensilios están disponibles en la imaginación y el niño compensa lo ausente con otra cosa.

A los 3; 2 años Luly le imita a su hermana con mucha exactitud y seriedad porque considera que la situación es seria y no acepta ningunas bromas, se integra con cualquier personalidad tomada por ella en el juego y adopta su rol de acuerdo con la realidad, así que, cuando representa el rol de la madre entonces ella es una madre en ese momento, y cuando representa el rol de la doctora entonces ella es una doctora y no permite nada contrario a eso, y si alguien la llama con otra cosa lo objeta y trata de asegurarle cual es su característica en ese momento.(Véase Obs. 43)

A veces, se alarga la escena y Luly se olvida de que está jugando. Me parece que la explicación de esto se representa en que cuando Luly está muy atenta respeta las reglas y en el caso de olvidarse de que está jugando regresa a su naturaleza sin sentirlo, Luly puede en esta edad transformarse de su personalidad a la personalidad del otro y luego regresar a ser sí misma de nuevo. Luly sabe el significado entre las palabras **yo y el otro**.



Figuras 64 y 65: Luly a los 3 años, imita el *rol* de la doctora.

Según el escenario de la Obs 147 a los 3, 3 años, se puede decir que esta no es la primera vez en la que Luly transforma algo imaginariamente a una linterna médica para examinar los ojos ya que en la observación 111 hizo de la bolsa; después de torcerla en la forma de un palo, una linterna asociándola a su forma. Ahora transformó el teléfono pequeño al mismo equipo asociándolo a la característica de la iluminación que caracteriza el equipo; lo cual significa que en cada una de estas transformaciones simbólicas Luly asoció a una característica específica.



Figuras 66 y 67: Luly a los 3; 3 años transformó una bolsa a una linterna médica dependiendo de su forma y transformó un teléfono a una linterna médica dependiendo de la característica de la iluminación.

De lo que hemos presentado, concluimos que la presencia del niño dentro de una familia grande significa que hay muchos modelos de los cuales puede derivar comportamientos diferentes, y la presencia de los hermanos de Luly le ofrecieron diferentes roles, expresiones y hasta reacciones, que las aprendió y las usa en su juego.

Hemos concluido también, que el niño primero imita a las personas muy cercanas que lo rodean y las cuales repiten sus comportamientos enfrente de él, porque en el principio, Luly no había imitado a nadie que no fuese conocido por nosotros, y no ha innovado nada de sí misma, sino que inspira sus comportamientos durante su juego simbólico, imitando las actitudes de las personalidades reales. También es cierto que Luly adiciona a sus comportamientos algunos movimientos, expresiones o palabras, pero sin

alterar el origen del dialogo o la conducta; aunque sea en una parte de él, relacionando con algo vivido previamente.

EL Amigo imaginario

A la edad de 3; 1 años, el amigo imaginario apareció por primera vez.- Luly se imaginó la presencia de los amigos imaginarios, lo cual a través de la Obs 10, se pude ver que Luly anticipó que sus amigos imaginarios van a ser obedientes, así que comenzó a aconsejarlos, les dijo:

"no toquéis el horno porque el fuego quema, no os acerquéis a él, sois mis amigos lindos, si tocáis el fuego mamá se enfadara con vosotros". También creo , basada en los puntos que abajo describo; que la niña a través de esta situación estaba tratando de expresar sus emociones personales: Primero: estos consejos y advertencias fueron dirigidos a ella por parte de su madre. Segundo: Luly se acercó al horno más de una vez y su madre le advirtió que no se acercara de él para que no se dañara y su madre no se enfadara con ella, por eso Luly dirigió las mismas palabras que fueron dirigidas a ella en el pasado a sus amigos imaginarios y los advirtió del enfado de su madre, en realidad a Luly no le gustó que su madre se enfadara con ella. Desde el punto de vista de investigadora, nosotros los adultos y especialmente los padres representamos el origen del poder y el control en la opinión del niño y esto se ve claro en esta situación cuando Luly le dijo a sus amigos *"para que mamá no se enfadara con vosotros"*. Además Luly no les dijo a sus amigos imaginarios *"para que vuestra madre no se enfade de vosotros "* y esto indica según mi criterio, a dos cosas: La primera: que Luly en su mente se estaba refiriendo a sí misma en sus palabras a pesar de usar los amigos imaginarios. La segunda: que su egocentrismo en esta edad y sus relaciones sociales limitadas le hicieron no darse cuenta de que hay otras madres, además de la suya.

En la edad de 3; 4 años según la Obs 147, Luly jugó con el teléfono como si fuera real y habló a través de él con sus amigos imaginarios, les dijo:

« vamos vamos ¿cuándo vais a venir para que juguemos juntos? En la Obs 198, a los ; 5 años Luly señaló a un lugar específico delante de ella como si sus amigos

imaginarios estuvieran sentados allí, y le dijo a su madre: «*mira a mis amigos mamá, están delante de ti*» Luly aprendió el concepto del reproche como lo mencionamos en la observación 81.

En la Obs 220 a los 3; 6 años, Luly cambió su ropa de casa, se puso la pulsera de su hermana, para esperar la visita de sus amigas imaginarias, después dijo a su madre, “*mamá, mis amigas preferidas vinieron*”.- La niña aprendió ciertos modelos de comportamiento, de los adultos en su entorno familiar, los cuales ella empleó en su juego. A Luly le gusta probar lo que hacen los mayores como una forma de identificación de las situaciones y para tratar de sentir sus mismas emociones.

Según la observación 221, a los 3; 6 años, podemos ver cómo reaccionó Luly con sus primos; que son parte de su mundo exterior complicado, ella se alejó de ellos con su fantasía, por ser pequeña y por no poder oponerse a la conducta de los otros que no les gustan, luego, se dirigió a su refugio el cual es su mundo ficticio y libre donde ella es la que manda y las cosas andan según su deseo. Luly representa con sus amigos imaginarios su punto de vista personal, al lado de los puntos de vista de sus amigos imaginarios. Pienso que esto ayuda en el desarrollo de su sentido de sí misma.

Luly en su juego imaginario, es como un espejo, ya que refleja aspectos que no le conocemos y lo que ha aprendido de su entorno; y en los ambos casos, ya sea que refleje lo que conocemos sobre ella o lo que no conocemos, esta es una buena oportunidad para que nosotros sepamos acerca de su personalidad, además de que Luly trata a través de su imaginación de compensar las cosas o deseos rechazadas por los que la rodean en su mundo real.

El surgimiento de los amigos imaginarios la ayudó a vencer la soledad. A pesar de que Luly vive dentro de una familia numerosa y que tiene cuatro hermanos, fue la diferencia de edad entre ella y sus hermanos que la hizo parecer en algunas ocasiones sola; esto sumado a que su madre y su padre están comprometidos a sus trabajos y están

limitados para estar con ella. Luly juega con sus hermanos, sus primos y con los hijos de los vecinos, sin embargo es la ausencia de un compañero que le participe en su juego y esté a su lado al necesitarlo en cualquier tiempo. lo que ha ocasionado su estado de soledad.

Para Luly Los amigos imaginarios representan el refugio en el cual compensa lo que le falta en el mundo exterior real, y con ellos se siente segura. Creo que estas personalidades imaginarias son una señal a una imaginación fértil siendo esto un punto importante en el desarrollo intelectual, cognitivo y emocional, además de que el motivo de su aparición es su falta de habilidad para diferenciar entre la imaginación y la realidad.

El juego de mi casita

A Luly, le gusta el juego de preparar una casa para ella y para sus amigos imaginarios, cualquier cosa sirve para hacer una casa, por ejemplo, coloca dos colchones longitudinalmente y pone sobre ellos otro colchón y entra debajo de él y dice,

«*esta es mi casa*», abre un armario y entra en él, entra debajo una mesa o una silla, apoya dos libros sobre ambos de manera que se queda un espacio entre ellos y dice "*esta es mi casa*", entra debajo de las escaleras que están en el patio de la casa y considera el lugar como su casa, y hasta cuando el perrito entró debajo de las escaleras, Luly llamó al lugar como la casa del perro, pone una almohada sobre su cabeza mientras está dormida y dice, «*he he, yo estoy en mi casa*», en otras palabras, cualquier cosa que tiene lados limitados es una casa. A los 3; 2 años cada vez que ve a alguien poniendo una almohada en el suelo, le dice «*me harás una casita*». Luly puso cuatro almohadas y formó con ellas un cuadrado y lo consideró como su casa (Véase Obs. 40).

Las observaciones 94- 109, 3; 3 años y la observación 134 3; 4 años demuestran que el apego a la casa de su familia ha aumentado, esto lo hemos notado, a través de su dialogo, sus movimientos y los contenidos de sus escenarios en los juegos simbólicos.

A los 3; 5 años, Luly metió el tendedero casero a la casa con la ayuda de su madre, y luego le pidió que lo tapara con una manta y entro debajo de él y dijo «*esta es mi casa*». Su padre participó en el juego y Luly le brindó a su padre té y galleta imaginarias (Véase Obs. 191). En la misma semana jugó con un armario pequeñito, hizo con él su casa, y puso dentro de ella sus cosas imaginarias, después cogió una foto en la cual estaban su papá, sus hermanas y ella, la puso dentro de su casa, y le dijo a sus hermanas que estaban con ella en el cuarto, «*no miren a mi casa*» (Véase Obs. 193).



Figura 68: Luly a los 3; 5 años, el armario es su casa.

Según el análisis de estas observaciones hemos descubierto; que Luly ha formado en su mente un concepto específico sobre el significado del hogar , a través de su vida en la casa de su familia, y ha comprendido que la casa es un entorno limitado el cual contiene entre sus paredes sus miembros, esta concepción significa también, lo que ella siente de sí misma y esto por su parte la motivó a decir «*esta es mi casa*», además de que su sentimiento de pertenecer a un entorno específico (el entorno de su familia) se ha desarrollado y a través de este sentimiento satisface sus necesidades emocionales, psicológicas y sociales.

El juego del cumpleaños

Antes de los tres años de edad, Luly no sabía el significado del cumpleaños, pero después de celebrar su tercer cumpleaños; el cual le dejó un sentimiento de felicidad, introdujo la fiesta de su cumpleaños en los escenarios de su juego. La niña le pidió constantemente a su madre celebrar su cumpleaños, de nuevo, pero su madre lo negó y le dijo que esto sucederá pero el año que viene. Entonces Luly preservó este evento en su memoria y decidió repetirlo durante su juego, a su manera. Por eso a los tres años y dos meses Luly realizó su deseo rechazado en la realidad a través del escenario lúdico (Véase Obs. 41), ya que puso velas grandes y un vaso de plástico para asemejar entre la situación del juego y la fiesta real que había vivido anteriormente, ella quiso usar las mismas velas, pero no encontró velas pequeñas, así que usó las grandes en sustitución de ellas, también no le fue permitido usar las copas de cristal, por eso utilizó de plástico, cantó para sí misma la canción de cumpleaños, para satisfacer sus deseos reprimidos, ya que tenía habilidades menores en comparación con los adultos.

En el escenario de juego que presentó Luly a los 3; 3 años cuando estaba jugando con su amiga Duaa, hemos visto cómo reaccionó Luly al ver el cubo en el cuál su mamá ponía las velas pequeñas de cumpleaños. Luly quería decirle a su amiga acerca de las velas y no del cubo, porque a ella le gustan mucho las velas, además de que Luly no mencionó “este es el cubo en el cuál mi mamá guarda las velas”, sino que sustituyó la palabra de velas con el **símbolo cubo**. Así que para Luly, el cubo se convirtió en el símbolo de las velas y de su cumpleaños. La pregunta que surge es, ¿por qué Luly se acordó de este cubo y le llamó la atención sin los otros juguetes y cubos coloreados que están alrededor de ella en el cuarto? **Esto, en mi opinión se debe a que el cubo se ha asociado con una emoción fuerte y feliz, y por ello lo guardó en su memoria.** (Véase Obs. 90).

El juego de la cocina

Al principio del tercer año de vida Luly no sabe jugar con los utensilios de la cocina correctamente. Según la Obs 34, 3; 2 años la niña intentó hacer el te imaginario y se lo ofreció a su madre, algunas veces usa el horno para cocinar, y otras veces lo usa como la tapa de la olla. Pero después de pasar 3 meses y jugar el escenario de preparar la comida con su amiga el cual es mayor que ella un año; hemos notado un cambio espectacular en su manera de tratar con los instrumentos empezando a jugar como si estuviera cocinando de verdad. La presencia de una compañera en el juego tiene muchos beneficios sobre su conocimiento, ya que aprendió de ella algunas palabras nuevas como los nombre de las verduras y los nombre de los utensilios y como usarlos, la interacción entre las dos, en esta situación lúdica contribuyó a la adquisición de algunos modelos de comportamiento y en empujarla a adicionar lo nuevo a su estructura cognitiva (Véase Obs. 58).

El juego del pájaro

Según la Obs 156, a los 3; 4 años, Luly jugó un juego simbólico el cual inventó ella misma con la participación de su hermana, como lo hemos comentado, en la observación 15 , Luly es la que distribuye los roles y da las órdenes e instrucciones de cada rol durante su participación en el juego, y también trata de enseñarles algunas de sus experiencias, desde nuestro punto de vista esto le ayuda en establecer sus experiencias y sus informaciones. De este juego descubrimos, que el pensamiento de Luly le inspiró que si su hermana hubiera subido arriba de algo alto como lo hace el pájaro no podrá bajar y aguantarla, entonces ella puede coger el libro de su hermana; que tiene imágenes bellas que le gustan y comprender que cada acto indeseado por los otros que se interacciona con ellos puede tener una reacción que no le gustará a ella, y por eso se escapó y se protegió con una de las fuentes del poder en la casa. Esto es una evidencia de que el niño comprende el lugar, el rol y el efecto de cada miembro en la casa; ya que en la situación 152 se protegió con su padre de la muñeca espantosa la cual simbolizaba al monstruo espantoso.

El juego de Jackie Chan

A los 3; 4 años Luly práctico un juego simbólico, este juego lo inventó ella en el mismo momento en el que encontró un grupo de palos, (véase Obs. 162). Luly comenzó a jugar con ellos imitando los movimientos de kung fú de una manera clara y produciendo un sonido como si fuera una jugadora en una escena específica. En realidad, no la habíamos visto representando a la personalidad de Jackie Chan antes de esta fecha, sólo lo hizo cuando tuvo una oportunidad y encontró los palos que se parecen a aquellos usados por los jugadores del kung fú. Por eso, hemos llegado a la conclusión de que el niño en esta edad puede percibir, entender informaciones y conservarlas en su memoria y algunas de estas informaciones, las saca solo si se encuentran los estímulos o los impulsos que lo estimulan a manifestarlas. Esto nos indica también, que nosotros no podemos juzgar la cantidad de información poseída o percibida por el niño basándonos en lo que lo vemos de él o en lo que nos enseña nada más, porque puede ser que este niño tiene muchas informaciones en su construcción cognitiva pero no las saca por no haber algún impulso que las motiva a salir. Además, esto significa que el niño en esta edad puede evocar y recordar a la voz, el movimiento y a la imagen mental al mismo tiempo.



Figuras 69 y 70: Luly a los 3; 4 años, imita el personaje de Jackie Chan.

En el escenario de juego de la Obs 176 a los 3; 5 años Luly imita un personaje querido por ella, y al mismo tiempo pretende estar luchando contra el mismo, esto representa un dualismo en la idea imaginada. Además, de que a través del uso de sus manos se imagina lo que había visto de escenas en sus programas y los aplicaba exactamente, Luly transformó sus manos en un aparato y al mismo tiempo

estas manos son las que lo encienden, lo cual significa; que ella usó sus manos para llevar a cabo dos funciones imaginarias al mismo tiempo, (*la mímica con los manos vacías*). Tales juegos son sin duda los más interesantes, son combinaciones simbólicas que nos indican el desarrollo de la imaginación de la niña y su capacidad de producción de eventos reales o la habilidad de representar guiones de la vida familiar y de la televisión, Luly representó el rol, la acción y el objeto.

Lo mencionado en la Obs 242 a los 3; 10 años, es una evidencia a que el niño absorbe cualquier cultura presentada a él, ya sea en el entorno familiar o en lo que lo ve a través de los distintos medios de comunicación, y como lo dijimos en las previas observaciones, Luly comenzó a reproducir lo que lo ve en el mundo real desde el primer mes después de terminar su tercer año. En la observación 162 presento el rol de *Jackie Chan* pero en esta vez presento el rol del jugador de la Yoga.

El juego de preparar el chocolate

A los 3; 6 años, Luly, inventó un juego nuevo; lo llamó el juego de chocolate, en este juego mueve su mano y dice: « *mueve mueve el chocolate, mezcla mezcla el chocolate*» pretendió estar poniendo unas tazas sobre la mesa y luego las llenó con el chocolate imaginaria, al terminar trajo la primera taza imaginaria y se la dio a su padre, luego le dio la segunda a su madre, y después pretendió estar tomando el chocolate, así que alzó su cabeza para arriba, abrió su boca, y alzó su mano hasta su boca simulando estar tomando algo, después su padre pretendió estar haciendo lo mismo y le dijo a Luly « *ya terminé mi chocolate*», y Luly le dijo « *yo también* »(Véase Obs. 216). Hemos descubierto que Luly, es capaz de hacer ciertos movimientos con sus manos como si estuviera convocando con ellas a las cosas ausentes, así que ahora no le falta nada durante su juego, ya que todas las cosas pueden estar disponibles a través de un solo movimiento de su mano. Por eso, ya Luly no depende mucho de los juguetes y materiales. Usó su mano derecha como un vaso, y su mano izquierda para hacer dos cosas en el mismo momento, ya que fue la cuchara y la mano que realizaba la acción al mismo tiempo. Luly, y a través de su imaginación, ya es

capaz de encontrar las alternativas imaginarias para las cosas ausentes y no disponibles, por ejemplo, en vez del vaso usó su mano, y en vez de la cuchara usó sus dedos.

El juego del pirata

A los 3; 6 años y seis meses, Luly nos mostró un juego simbólico (hacer como si), es un escenario nuevo que no la ha practicado antes y el cual representa una repetición de ciertas escenas que las ha visto en los dibujos animados del «el piratas». Luly, hizo un barco de una caja de cartón y de sus manos dos remos, no falló en ofrecer cualquier cosa con su imaginación. Se imaginó lo ausente, y podemos decir que la niña tiene la habilidad de planificar, ya que al seleccionar una de las esquinas del cuarto como si fuera el puerto, la otra parte del cuarto como si fuera el otro terminal o la playa e hizo de la distancia entre ellos una línea de caminar, dio una evidencia de su capacidad de comprender la secuencia de las cosas. La presencia de la caja y del collar en el mismo lugar le ayudaron a planificar el escenario (a pesar de que puede dispensar las cosas y planificar sin ellas), pero en esta situación, las cosas reforzaron la idea que estaba en su imaginación, especialmente, cuando esta idea estaba en su mente desde el principio a través de observar sus programas.

Hemos notado, que en cada vez domina sus juegos una personalidad de acuerdo con los programas que ve o de acuerdo con las personajes que visitan su casa o se pone en contacto con ella afuera de su casa, ya que la personalidad del pirata, por ejemplo, controló su dialogo con sí misma y con sus juegos y entró en el escenario de su juego. Creo que esto se debe a la gran sensibilidad del niño, el desarrollo mental y físico, además a la gran influencia del contexto social que lo rodea.

Los movimientos manuales en el aire; representados por Luly, en los cuales, se puso la máscara sobre su cara con unos movimientos espectaculares, que demuestran su capacidad para imaginarse y aplicar su imaginación incluso en los más mínimos detalles. La participación de su padre en el juego; le procuro la oportunidad de satisfacer sus deseos y en detener al pirata imaginario del cual se molesta y tiene miedo porque le atacó a sus amigos en su programa, además, de que este escenario muestra también la habilidad

del niño en esta edad para identificar las personalidades malvadas a través de sus aspectos exteriores y las reacciones de los que le participan en la situación (Véase Obs. 232).



Figura 71: El juego del pirata.

El juego del vendedor

A los 3; 3 años Luly practicó un juego de rol, el cual es el juego del vendedor. Los hechos que me llamaron la atención en la Obs 63 son las siguientes:

- Luly, puso inmediatamente el escenario y las reglas del juego, sin la ayuda de nadie, contando solo con su experiencia.
- Cada vez que quiere traer algo, va al lugar que ha especificado en su mente como el lugar donde se ponen las ventas.
- Cada vez que le entrega algo al cliente vuelve inmediatamente a pararse en el lugar especificado para el vendedor.
- Luly, correlacionó entre los números y el valor de lo que costaban las compras.
- ¿Por qué Luly no se queda satisfecha con el dinero imaginario a pesar de que ella lo aceptó durante el juego? La respuesta es simple, porque ella sabe de antemano, que con el dinero real puede comprar chocolate y chips de la tienda de Abd Allah.
- Cuando Luly le pidió a su papá que le diera dinero real salió del juego.

Esta es la primera vez en la que Luly les informa a los otros de lo que ha imaginado sobre el sitio en el cual jugará su escenario. Anteriormente, entraba en el juego directamente. En esta situación se comportó como si quisiera decirles a los otros "quiero que este lugar se transforme en el mercado de Abd Allah".

Creo, que esto se debe; primero, al desarrollo lingüístico, el cual la ayudó en expresar verbalmente sus ideas de una manera clara, y segundo, al desarrollo que Luly gradualmente va dirigiendo hacia la sociabilidad, esto lo podemos considerar, en el sentido de que ella siente deseos de que los otros, le participen en lo que quiere hacer.

Luly, notó a través de sus visitas; lo que pasaba en la tienda, registró las informaciones y las experiencias nuevas, las cuales pudo recuperar en la situación del juego imaginario, ya que se transformó en un vendedor y se limitó a este rol con todos sus detalles; hasta los más exactos, como el volver a su lugar después de entregarle las cosas al cliente, además de que observó aquellos lugares que había especificado para colocar las cosas imaginarias; como el lugar en el cual se ponen los alimentos, el lugar de pararse, y también, la manera de preguntarle al cliente. Lo más interesante en esta situación, es que Luly relacionó entre los números y el valor de las compras, aunque en realidad, probablemente Luly oyó esta expresión del vendedor y la grabó en su mente y pudo recuperar los otros detalles, ya que Luly a esta edad no alcanza pensar lógicamente y tampoco comprende la relación entre las matemáticas y el valor del dinero.

Luly a los 3; 6 años repitió este escenario, y cuando le daba a su padre compras imaginarias ella le pedía dinero real, y miraba a su mano, con la cual había cogido el dinero imaginario, como haciendo comparaciones. La niña, pudo en esta edad expresar al dinero con su nombre, pero en la observación № 63 lo expresó con los números.

En las dos ocasiones en la que Luly presentó el juego de la tienda, asimiló el papel del vendedor y no asimiló el rol del cliente, esto debido a que Luly le gusta probar los papeles, las cosas nuevas y experimentar los roles de los adultos y sus maneras de comportarse. Además, de que su crecimiento físico y motor, el desarrollo de algunas

nuevas habilidades y su sentimiento de independencia la empuja a descubrir y reconocer la manera en la que las cosas caminan y van en su mundo exterior. Más bien, nosotros añadimos a través de esta situación de juego; que Luly no representa siempre una expresión de sus tendencias reprimidas sino que tiene motivos claros que mueven su comportamiento (Véase Obs. 228).

El juego de la mancuerna de levantamiento

Luly, cuando quiere levantar algo que pesa mucho, como *por ejemplo* al cargar la maleta de su hermana o al tratar de mover la silla de un lugar al otro, lo levanta y dice:

«no puedo», sin decir que esto pesa mucho y que ella no puede cargarlo, lo cual indica que ella comprende el concepto de lo pesado a través de sus previas experiencias aunque no lo mencione verbalmente. Según la observación 177 Luly, a los 3; 5 años, cuando vio al conejo en los dibujos animados levantando la mancuerna, supo indirectamente, a través de sus expresiones faciales que estaba tratando de levantar algo pesado, ella relacionó entre los movimientos del conejo, y el objeto que estaba cargando y comprendió que pesaba mucho.



Figuras 72 y 73: A la izquierda, la pieza que parece la Mancuerna, utilizada por Luly a los 3; 5 años, para presentar el rol del conejo en los dibujos animados como vemos a la derecha.

Esto prueba lo que indicamos en la observación 10; respecto a que el niño puede comprender algunos conceptos reales antes de poder expresarlos verbalmente, antes de poder mencionar el nombre de este concepto, lo que quiere decir también, que el poder de comprender el hecho precede al poder del lenguaje verbal. (*El niño comprende pero no se da cuenta de que comprende*).

Luly y el Perrito

Según la Obs 204 a los 3; 5 años, Luly, se alegró mucho y aceptó la presencia del cachorro, a pesar de que esta era la primera vez que lo había visto a corta distancia, y no tuvo miedo de él. Comenzó a hablar con él, preguntándole donde está su madre, y luego se giró hacia la puerta y comenzó a llamar a su madre, como si el cachorro quisiera su madre, esto asociando, que como ella quiere mucho a su madre, entonces supone, que el cachorrito también tenía que querer a su madre y buscarla, según la lógica de Luly.

Le estaba repitiendo al perro, « *perrito escucha, escucha*», , porque el perrito no le respondía, ya que ella creía, que si le dirigía varias veces las palabras, él respondería, así que se enojó porque el cachorro no la respondió, y mientras tanto su madre estaba tratando de explicarle, que los animales no pueden responder, pero Luly no entendió la idea absolutamente, y no le prestó atención a las palabras de su madre.

Le dijo al cachorro « *te traeré un poco de tierra para que la comas*», porque creía que el perro se alimentaba de tierra. Luly no le dijo que le iba a traer algo de la comida habitual de la familia, como por ejemplo el pan, la fruta, o cualquier otra cosa, sino que al decirle " *te traeré un poco de tierra*", ha demostrado que ella sabía que la comida del perro era distinta a la de ella, pero no sabía cuál era exactamente, esto fue debido a su falta de experiencia en esta área.

Luly, se molestó por la reacción del perro y su desinterés, porque también cuando su madre le tiró el CD, el perro no quiso jugar. Luly trajo el CD de donde se había caído, se acercó mucho al perro, hasta que este se fijó en ella, y entonces tiró el CD con la esperanza de que el este fuera a traerlo, como lo había visto en la televisión, pero el perro se movió por unos pasos y luego volvió a dormir. Luly, llamó al lugar donde había entrado el perro, que fue bajo la escalera, como la “casa del perro”.

Luly, comenzó a preguntarle a sus amigos sobre sus madres, aprendió que sus amigos también tienen madres, e incluso los perros, comenzó a relacionar entre cualquier objeto en las que una es pequeña y la otra es grande y a decir "el pequeñito es el hijo y el grande es su madre" hasta en sus juegos, de cada dos piezas que se parecen, la grande de ellas es la madre, en mi opinión; este es un tipo de clasificación y de relacionar entre las cosas, sumado a lo que ella imagina de la figura de la madre, como consecuencia de su imagen de su propia madre. En el principio de su tercer año, Luly veía a su madre como si fuera la madre de todos; pero debido a mezclarse con su alrededor, a la interacción social y al ver los programas de la televisión dirigidas a esta edad Luly cambió su opinión sobre el asunto y añadió nuevas experiencias a su estructura cognitiva, esto indica, que la presencia del niño en un ambiente rico en estímulos y lleno de información emanadas de distintas fuentes de conocimiento contribuye a aumentar el desarrollo psicológico, social y cognitivo del niño.



Figura 74: Luly y el Perrito.

El juego de la mariposa

Según la Obs 224 a los 6 años, Luly, identificó el rol de la mariposa y quiso tratar de volar; lo cual es un deseo urgente para ella, como lo indicamos en la observación 204-231. Luly, aprendió que los otros también tienen madres, gracias a la interacción social. Habla de sí misma con mucha claridad, y debido a su apego con su madre cree que todos los otros están apegados a sus madres también y que la necesitan. Ya que en la observación 204 le dijo al perro pequeño «*Tú quieres a tu madre*», ella al hablar con la mariposa le dijo lo mismo. Luly, aprendió a través de su presencia dentro de su familia y a la interacción con las otras familias en su entorno; que la figura materna es más grande que la figura de los hijos y por eso cuando habló con la mariposa pequeña le dijo «*aquí está tu madre* » y le señaló hacia las alas, que representan a la mariposa grande. Su lenguaje verbal, se ha desarrollado y ha introducido en él otros términos nuevos, a través de los efectos y los estímulos introducidos por su familia en sus juegos, y de los distintos juguetes, lo cual significa que el interés en el niño y la presencia de muchos estímulos le da fortaleza a su resultado lingüístico, el cual lo establece el niño a través de la repetición y el entrenamiento en las situaciones lúdicas. El observador de las pronunciaciones, las palabras y las expresiones lingüísticas de Luly nota, que son ricas en palabras, términos que repite y usa en sus diálogos, en el correcto tiempo y cuyo significado comprende pero no puede explicarlo, si se lo piden, por ejemplo, cuando dice "esto me gusta", está usando el termino en su tiempo correcto y sabe su significado; pero si alguien le pide que le explique su significado no puede hacerlo considerándolo como una tarea muy difícil, a la cual pudiera no darle su atención. Cuando Luly escucha una palabra de su alrededor, la repite al principio sin comprender su sentido, luego, al ser pronunciada repetidamente por los otros, unido a su significado, cambia la manera en la cual la comprende relacionándola entre ella y lo que tiene en su mente; especialmente en lo relacionado a los conceptos físicos reales. Luly y a través de la expresión "mi papá está atrapado", está expresando, en realidad lo que siente, ya que, ante la prohibición de salir; ella lo asoció en contraposición de lo que siempre tienen las mariposas, que es ser libre. Luly, no puede confrontar las

complicaciones del mundo real y externo trata de aliviar la molestia que siente al no poder complacer sus deseos.

2.6.El desarrollo psicológico infantil y la tecnología

Las dinámicas y estructuras de los juegos de los niños han sido transformadas significativamente por las nuevas tecnologías de las últimas décadas, lo cual ha provocado nuevas dimensiones en los modos en que se relaciona el niño con su entorno. En este apartado se observa como Luly se relaciona con el *PlayStation* y cómo lo introduce en sus distintos escenarios de juego.

Según la Obs 83, a los 3; 3 años Luly, jugó en forma simbólica con el mando del PlayStation; puso el extremo del cable del mando sobre su mejilla como si ella fuera el televisor, comenzó a hacer movimientos cómicos con su cara y todo su cuerpo cada vez que movía los botones del mando, como si ella fuera la imagen y sus movimientos fueran el resultado del control del mando. Luly, representó distintos papeles o roles muy complicados, así que fue: el **jugador**, que juega, el **televisor**, que muestra el juego, y el **juego mismo**. Estos son papeles imaginarios muy complicados representados en un solo momento por Luly. Ella observó a su hermano al jugar con el PlayStation y en muchas veces insiste en coger el mando y jugar al azar. Anteriormente, Luly imitó a las personalidades humanas y a los animales, hoy se transformó en un aparato electrónico, estas combinaciones simbólicas complejas, indican el desarrollo de la capacidad mental, la habilidad de imitar y el desarrollo de la habilidad de relacionar entre las cosas y la innovación imaginaria.

Luly repite por muchas veces los escenarios de su juego, les adiciona algunas renovaciones y adquiere las experiencias a través de sus continuas actividades espontáneas. En la Obs 189 a los 3; 5 años Luly unió entre la PlayStation y el juego de saltar la cuerda, esta es una combinación llevada a cabo por sí misma, ya que el alambre de electricidad la recordó a la cuerda, a pesar de que hasta ahora no puede jugar con la

cuerda por no poder coordinar entre el movimiento circular de las manos y las piernas al mismo tiempo.

CONCLUSIONES

Después de realizar una observación longitudinal de Luly y los diferentes tipos de juegos que practica, se cuenta con una amplia y significativa base de información, que permite delinear algunas reflexiones sobre el papel del juego en el desarrollo psicológico infantil. Por la privilegiada situación de la observadora y la metodología utilizada, se logró profundizar significativamente en el análisis del juego infantil en esta edad de manera natural, llegando a una serie de conclusiones que, como respuesta a la tercera interrogante planteada desde esta investigación, versan en torno a los juegos de Luly y cómo evoluciona su desarrollo psicológico a partir de éstos.

Como se expuso en el presente capítulo, se analizaron cinco tipos de juegos: de ficción, los que se relacionan con los aspectos del desarrollo psicológico, de construcción y con materiales, de reglas muy simples y los que implican un rol. Con base en este esquema se plantean a continuación las conclusiones.

Cuando Luly practica los juegos de ficción sobrepasa los límites de la realidad, se libera de la nerviosidad, el miedo y se deshace de sus temores. Podemos decir también que el juego para ella es un proceso compensatorio. Por ejemplo lo la Obs 38, anexo III.

El juego simbólico de Luly contiene en su mayoría repeticiones de los comportamientos de los otros y una reproducción de lo que fue producido de estas personas que la rodean, además de algunas adiciones personales de sí misma; esto se puede observar en la Obs, 1-3-9-156 etc. Repite la sucesión de los eventos pasados y de la realidad presente tal cual están grabados en su mente, con mucha exactitud, y representa a la par lo que está ausente y lo imaginario; las transformaciones imaginarias no dependen de la similitud entre lo presente y lo que lo representa, sino que éstas pueden ocurrir también a pesar de haber ciertas diferencias entre estos dos aspectos. Esto puede

verse a través de la Obs 4. Y ello también implica el desarrollo de la capacidad para imaginarse.

Otra cuestión a destacar es que, en los primeros meses después de su tercer año, no diferencia entre el sueño y la realidad, pero después de diez meses empezó a decir: “he soñado” y describe y explica su sueño: adicionalmente, ella cambio su conducta y ya no pide las cosas que ve en su sueño.

Sobre los juegos que se relacionan con los aspectos del desarrollo psicológico:

Los aspectos del desarrollo psicológico que se vieron en los juegos de Luly, son por ejemplo: el egocentrismo, el animismo, la categorización, el desarrollo lingüístico, el desarrollo cognitivo y de la coordinación, el desarrollo motriz, clasificación simple, la capacidad de categorizar y distinguir, la irreversibilidad, etc...

Un aspecto interesante que se puede apreciar en los juegos de Luly es que éstos satisfacen sus necesidades psicológicas y emocionales. Durante el juego, ella no repite las situaciones reales en el juego simbólico para liberarse de los malos sentimientos que acompañan estas situaciones, los cuales ha vivido y todavía le afectan, sino que las repite también para recuperar los buenos sentimientos que están ausentes y los cuales desea obtener de nuevo, como se puede observar en el juego de cumpleaños Obs. 41. Esto es muy positivo para el desarrollo de su autoconcepto, la confianza en sí misma y el desarrollo de la capacidad de vivir una vida sana sin conflictos.

Otro aspecto que resalta en el análisis es el egocentrismo verbal, ello pues se observó que habla mucho de sí misma y a su edad aún no es capaz de ponerse en el lugar del otro, así como tampoco entiende que los otros también tienen sus puntos de vista. Del mismo modo, se notó que el animismo infantil es una de las características que aparecen claramente en sus juegos, como en el caso de la Obs 13-30-107 anexo III pues no es capaz de pensar en forma abstracta como en la Obs 53, anexo III.

En términos evolutivos como se aprecia en las Obs 79, ella puede notar semejanzas entre las cosas y correlacionar entre los elementos de un solo tema, y que además, se desarrolló su capacidad de hacer operaciones de clasificaciones simples como en la Obs 148. A través de su imaginación ella es capaz de encontrar las alternativas imaginarias para las cosas ausentes y no disponibles en su juego, por ejemplo como se observa en la Obs 216 cuando Luly mueve su mano y pretendió estar poniendo unas taza sobre la mesa y luego las llenó con el chocolate imaginaria, ella usó su mano como una cuchara y al mismo tiempo una taza.

Sin embargo hasta los tres años y dos meses su pensamiento se caracteriza por ser irreversible, y esto se pudo ver a través de la Obs. 51. Por eso no puede comprender que la muerte es irreversible, es decir, que no es regresiva, como nos indican las Obs. 28-131, anexo III. Además porque cabe notar que su razonamiento va de lo general a lo particular (pensamiento deductivo) y no de lo particular a lo general (pensamiento inductivo) (Obs 102). De igual modo a esta edad, el niño ya no se olvida fácilmente de los acontecimientos sucedidos en su niñez, especialmente los que van acompañados de un sentimiento de tristeza, como la matanza del cordero en la observación 5, anexo III.

Por otro lado, como se aprecia en las Obs 19-21- 114, Luly ubica desde el primer mes después de su tercer año, la consecuencia de algunas acciones aunque no puede expresarlo verbalmente.

Además, se observa también que su juego refleja la forma en que ella comprende el mundo: sus dibujos son una imitación de lo real pues por ejemplo, ella dibuja su madre su padre y ella misma.

También se pueden notar cambios en su capacidad lingüística, y mucho más en el principio de su cuarto año. Durante el juego usa todos sus sentidos, ya que toca, huele, prueba y examina el juguete para descubrirlo y conocerlo bien. Piensa con voz alta para sacar todas las ideas y palabras. Además de las repeticiones de frases oídas, los eventos

vividos que están en su mente, también cambia su voz y las expresiones de su cara de acuerdo con la situación citada por ella verbalmente

Sobre los juegos de construcción y con materiales:

Con respecto al juego con los cubos, al comparar la manera en que construye formas con éstos, en las primeras observaciones durante los primeros meses después su tercer año, se ha visto mucha diferencia y un desarrollo espectacular, gracias a su evolución intelectual, su auto-actividad, y la participación de otros en su juego.

Luly también ha jugado con el agua y con materiales como frascos, telas, cajas, pinzas, esponjas, círculos coloreados y animales de plástico, puzzle de madera, la plastilina y la masa de harina. Es importante tener en cuenta que tales juegos son, sin duda, una oportunidad para el aprendizaje que permite al niño adquirir experiencias y conceptos nuevos como las relaciones de semejanza y diferencia, comparaciones; mas, menos, grande, pequeño, alto, bajo; esto además nos permite conocer el nivel del desarrollo cognitivo y de la coordinación entre la vista y los movimientos de las manos del niño.

A través de varios escenarios de juegos y especialmente el escenario de la Obs 106, se ha llegado a la conclusión de que en ciertas ocasiones son los tipos de juguetes y de utensilios los que inspiran a la niña la idea del escenario; esto significa que los juguetes le ayudan mucho a crear nuevos escenarios o enriquecer los existentes en su mente, con mayor sentido, adicionándoles diálogos, movimientos, y la nueva idea que quiere mostrar en el escenario. Se ha notado que la ausencia de nuevos juguetes provoca aburrimiento en Luly: en los casos en que están los juguetes de siempre, ella repite los mismos escenarios, mientras que en caso contrario crea funciones nuevas, renueva sus escenarios de juego, y es más vital, más feliz y se comporta con más vitalidad. Así, se puede concluir que el juego del niño no sólo depende de la ficción como tal, sino de nuevos elementos que renueven sus escenarios mentales y les enriquezcan.

Sobre los juegos de reglas muy simples:

Luly tiene una enorme energía motriz corre, salta, anda de puntillas, imita las danzas, da vueltas. Le gusta mucho el juego del escondite, lo práctica según ella quiere y no según las reglas correctas del juego; además imita los juegos de las niñas mayores como por ejemplo la cuerda, la goma, el corro, entre otros, pero todavía no domina sus reglas y le faltan algunas habilidades motrices requeridas en estos juegos, es decir, los juegos de reglas complejas aún se le dificultan. **En contraste, juegos de regla más simples son dominados por Luly:** el juego de la gallina ciega, de reglas muy simples con una canción fácil, es aplicado correctamente por Luly.

En términos generales se puede decir que los juegos de regla ayudan a que el niño descubra paulatinamente las normas sociales, y favorecen distintos procesos de socialización en el niño. No obstante, entre los 3 y 4 años los niños aun no dominan las reglas de los juegos más complicados, pero los practican imitando a los mayores.

Sobre los juegos de rol:

El juego de Luly en esta edad es un juego libre, espontáneo y sin ninguna planificación, y sólo tiene por objetivo el disfrutar y el placer. En este tipo de juegos, Luly sigue una secuencia de pasos sucesivos en su imaginación para imitar realidades concretas a manera de juego; además, por medio de la imitación de roles aprende cómo otras personas actúan y sienten. Comenzó ciertas manifestaciones de acción cooperativas que antes no había practicado por ejemplo empezó permitir que los otros juegan con sus juguetes y recoger sus juguetes en su cesta y guardarla en sus lugares en su habitación.

Le gusta jugar con las cosas de su género como la muñeca, el maquillaje y los utensilios de cocina y esto la califica para el futuro y la ayuda a aprender un rol de género concebido socialmente. Vive el rol con mucha seriedad, como se ha señalado en la Obs 15- 54 además de que se pone feliz al ver el resultado de sus movimientos y acciones sobre las cosas, y al saber que puede controlarlas. Por otro lado, se observa también que

aprende modelos de comportamiento a través de la interacción social y al observar el comportamiento de los adultos en las distintas situaciones de la vida. El mundo real que la rodea forma el contenido de su mundo interior, con todas sus influencias positivas y negativas.

Por último, cabe añadir que, con base en el análisis de los juegos planteados en los capítulos tres y cuatro y este capítulo, la cultura de la sociedad y el folklore son de gran influencia sobre el comportamiento del niño y su juego, la manera de jugar del niño refleja el contexto cultural al que pertenece. Por eso, para entenderlo, no se puede separar al juego del niño de su sociedad o el ambiente que lo rodea; el juego, en suma, está situado en una realidad social concreta. Del mismo modo, a través de su interacción con su entorno social aprende muchas cosas incluso los asuntos de su ideología, su religión y como aplicarlos. Así, la presencia del niño en un ambiente excitante y rico en estímulos y de distintas fuentes de conocimiento contribuye a aumentar el desarrollo psicológico, social y cognitivo del niño.

CAPÍTULO VI
EL JUEGO Y EL CONTEXTO SOCIO- CULTURAL

CAPÍTULO VI

1. Reflexiones acerca de los juegos del pasado.

Con el fin de alcanzar los objetivos del estudio y para lograr responder a la pregunta propuesta en nuestra investigación: ¿ cómo se produce y evolucionan los juegos en relación con el desarrollo psicológico de los niños libios? se analiza en esta parte el contenido de algunos de los juegos mencionados en los capítulos anteriores, es decir, la idea o la historia del juego, su material, las letras de su canción si lo hay y la manera de desarrollar el juego; con ello se podrán reconocer las causas y condiciones sociales que permitieron la aparición de estos tipos de juegos.

Una manera de realizar una buena interpretación de la conducta y la personalidad de una persona en particular que vive en una sociedad concreta, es a través del reconocimiento de las condiciones y factores sociales y culturales que la rodean y a las que está expuesto en su comunidad. Ya que la sociedad conlleva un cúmulo de valores, ideas, costumbres, sistemas sociales, relaciones humanitarias, habilidades y opiniones que representan el espacio en el cual interactúa el ser humano emergente (el niño), en el cual crece gradualmente y su personalidad se forma poco a poco. Sin duda alguna hay en todas las sociedades estilos de comportamiento que se conectan con distintas actividades relacionadas a preservar la existencia de éstas, como la búsqueda de comida, la producción, la auto-defensa, y otras cosas que resultan de la fabricación humana como los utensilios de cocina, armas, ropas y etc,. Las cuales son absorbidas por el niño y reflejadas en sus juegos.

En relación con el niño libio, eje de nuestro estudio, se aprecia el fuerte efecto del contexto socio-cultural sobre el tipo, contenido y herramientas de sus juegos, ya sea en el pasado o en el presente, así como el hecho de que algunos de los juegos del pasado reflejan la naturaleza física de la comunidad que rodea al niño, mientras que otros reflejan la cultura de la misma comunidad, por ejemplo, en el juego del “Hueso de Sari” (Véase anexo1, Juego 3) , la herramienta del juego es el hueso de un animal, ya que en el pasado la naturaleza de la vida en Libia y en los países árabes por lo general era pastoral

y los animales se encontraban en grandes números, así que los niños encontraban estos huesos a su alrededor y los usaban en sus juegos. Según las experiencias personales de quien escribe, en los días de la infancia se encontraban los huesos bajo los árboles de oliva y entre los arbustos, y se usaban para jugar lanzándolos para ver quién podía lograr la más larga distancia.

En el pasado los niños usaban unas canicas de fango que se fabricaban manualmente para jugar el juego de “las canicas” (Véase anexo1, Juego 13). El escritor Enham (1985) señala que éstas se fabricaban de un hueso específico del cordero después de lavarlo y colorearlo. Mientras que en el juego de “la tira o el pitillo” (Véase anexo1, Juego 11), la herramienta del juego se fabricaba de la madera de los árboles o del palo de las escobas, en cuanto al juego de “Eche y Sisaa” (Véase anexo1, Juego 20_21), los niños usaban arena, semillas, aceitunas o cualquier cosa que encontraban en su alrededor. Con respecto al juego del “Aro” (Véase anexo1, Juego 12), usaban las ruedas de las bicicletas, en otros juegos usan como material las piedras como por ejemplo el juego de “cinco piedras” (Véase anexo1, Juego 43), y el juego de “siete piedras” (Véase anexo1, Juego 48), además de que hay otros juegos que tienen como herramientas a los metales como el juego de “la lanza” (Véase anexo1, Juego 2), el juego de “los carros de estaño” (Véase anexo1, Juego 7).



Figura 75: grupo de mayores de edad practican el juego de Sisaa.

El Juego de «Carrera de los Caballos de Ramas de la Palma Datilera», se derivada de la naturaleza agrícola del país, debido a la gran cantidad de palmas, el interés de las familias en éstas y a la eliminación del exceso de hojas en estas palmas, así que su presencia y accesibilidad en el entorno del niño es considerable , lo cual las hizo entrar en los escenarios de sus juegos dramáticos imaginarios a través de los cuales satisface sus deseos (Véase anexo1, Juego 23) .



Figura 76: El Juego de Carrera de los Caballos de Ramas de la Palma Datilera.

A través del análisis cultural de este juego simbólico encontramos que el niño del pasado y del presente practican el mismo tipo de juegos a pesar de la diferencia en la herramienta usada, ya que en el pasado el jugador usaba las ramas de la palma para simbolizar al caballo mientras que él tomaba el rol del jinete, y hoy en día encontramos que el niño usa el palo de la escoba para simbolizar la misma cosa; este cambio en la herramienta está relacionado al cambio en la actividad económica y agrícola que ocurre en el entorno.



Figuras 77 y 78: la dedicación de los libios en el cuidado de palma como parte importante de la agricultura libia.

El Juego de la «Vid» (Véase anexo1, Juego 35), era muy practicado por parte de las niñas Libias tiene también relación con la naturaleza agrícola del entorno, por que antiguamente muchas casas de Libia tenían vides en sus techos, por eso esta planta fue parte de los juegos y canciones de las niñas. (Testimonio propio). En la actualidad este juego ha desaparecido y no lo hemos visto en los juegos de las niñas de hoy en día; en realidad, la desaparición de este juego coincidió con el cambio en el estilo de las casas ya que han empezado a ser construidas según el estilo moderno, además de la desaparición de la vid de las casas de las ciudades, y su reemplazo con árboles accesorios, mientras que la vid solo queda en las granjas, en el pasado la gente se sentaba bajo estos árboles, al mediodía se refugiaban del sol bajo su follaje, los niños jugaban bajo ellos, todo esto hizo de estos árboles un elemento importante e influyente en sus juegos, sus canciones populares, en su sentido de interdependencia, coherencia familiar, y coexistencia.

El Juego de «Espadas» se considera de los juegos más relacionados con? la cultura árabe, ya que la espada representa uno de los símbolos de la victoria, la superioridad y el honor. Los árabes batallaban en el pasado usando la espada como una arma para luchar y todavía hay algunos países árabes que lo fabrican y lo usan en las fiestas tradicionales (la danza con la espada), le utilizan también para adornar sus hogares. Los juegos infantiles son un reflejo de las practicas socioculturales de la realidad

de los adultos, además les gusta imitar y experimentar los roles que ven en sus entornos, por eso la espada tomó una parte en sus imaginaciones y sus conceptos intelectuales. (Véase anexo1, Juego 22).



Figura 79: El rey saudita Abdullah con un grupo de personalidades, presentando un acto tradicional de danza con espadas en el festival de Ganaadria en el año 2010.

Este juego en especial ya no existe en el contexto libio, las circunstancias se han cambiado y los niños comenzaron a comprar escopetas y pistolas de plástico en las fiestas religiosas; juegan con estos juguetes e imitan los famosos del cine y de los dibujos animados. El progreso industrial y tecnológico en la fábrica de los juguetes ha cerrado el camino enfrente del niño ya que este ya no fabrica sus juguetes ahora y no los diseña con sus manos como lo hacía en el pasado, además de que la prioridad del beneficio de comercio sobre el beneficio del niño y sobre el desarrollo de sus capacidades innovadoras jugó un papel esencial en la desaparición de esta característica que caracterizaba al niño del pasado.

El juego de «cazar las aves» expresa el estilo de vida del pueblo libio ya que las familias además de trabajar en pastar a los animales y en la agricultura también trabajan en la cacería, por eso sus hijos se vieron influenciados por el estilo de vida familiar lo cual se reflejó en sus juegos y comenzó a ser causa de diversión después de que era en el pasado causa de hambre y necesidad de alimentación. (Véase anexo1, Juego 6). Este juego ya no existe en nuestro tiempo porque el estilo de actividad económica en la sociedad libia se ha cambiado y la población ya no cría animales y aves como pasaba en el pasado

en el medio rural libio, pero hemos notado que el juego del pescador de peces todavía existe entre los juegos practicados por los niños actuales. En realidad podemos decir que la geografía de muchas ciudades de libia que son naturaleza de costa, con vistas al mar mediterráneo y puertos para pescar y una gran riqueza de peces en la cual trabaja la población, y esto se ha reflejado en los juegos de los niños, pues notamos que el pescado forma un elemento importante en el juego, tanto dándole nombre a ciertos juegos como por el rol del pescador en los mismos.



Figuras 80 y 81: A la izquierda un Tamiz, Cuerda, y una ramita de árbol para cazar pájaros y a la derecha la Tirachinas, le utilizan en libia de dos tipos una con piedras y la otra con metal.

Con respecto al Juego de «la muerte del líder de los saltamontes» tiene una relación directa con la tradición y las circunstancias en la sociedad. En el pasado, el saltamontes amenazaba a la gente con la inanición y la pobreza cuando atacaba sus cultivos o cualquier cosa verde, lo extraño en el gran número de saltamontes era que estos tenían un líder, tras el cual se movían en los ataques (según los abuelos) en caso de asalto empieza la lucha entre los saltamontes y los padres, esta lucha era observada por los niños que participaban algunas veces en ella, después de esto en los tiempos de juego representaban lo que paso en la lucha y lo que fue visto a través de un juego. El ataque de los saltamontes y la salida de las familias para matarlos tubo su efecto sobre el pensamiento de los niños, los hizo tomar el rol de los adultos en su entorno a través de su juego de rol cual se considera como un refugio en el cual pueden liquidar sus furias de

este enemigo que molestó a sus familias, así que representaron el rol de la persona que defiende a su sociedad. Este juego indica también que los niños comprenden el rol del líder como dinamizador de cualquier grupo, por eso dibujaron el líder imaginario de los saltamontes sobre el suelo, y una vez que ha muerto el lides de los saltamones, es como si desaparecieran todos y el peligro que representan como plaga. (Véase anexo1, Juego 26). Este juego desapareció con el control de las plagas, ahora las familias no son responsables de la resistencia de las plagas agrícolas sino que el estado es el responsable de esto mediante técnicas y métodos desarrollados como por ejemplo la pulverización vía aviones.

Al hablar del juego del «salto del el Garred», el folklorista Libio Kremid, (1985) señala que el Gerred es un trozo de tela fabricado de lana que se parece mucho a la sábana y que se lo visten los hombres durante el invierno, este pedazo de tela es uno de los trajes folklóricos originales de Libia, tiene una longitud de 5 metros, y se lo pone el hombre envolviéndolo alrededor de su cuerpo para que lo proteja del frío, A través del juego del Gerred se compiten las municipalidades, se considera muy famoso en Libia ya que con él se ha participado en festivales a nivel internacional, y ha sido registrado oficialmente como uno de los juegos populares de Libia en la comisión de la unión de juegos populares, además de que es practicado actualmente. La idea del juego fue inspirada a través de el mismo Garred este juego popular es típico del pueblo libio según la información de la investigadora no existe en otro país árabe. (Véase anexo1, Juego 27).



Figuras 82: El Garred es el traje típico de los hombres libios.

El autor Chalapi () señalo que el juego de « Wahh Wahh (el Águila)» es uno de los juegos antiguos que se jugaba por las niñas y que tenía un cierto cuento ya que fue inventado en Libia en la época de la colonia italiana, (Véase anexo1, Juego 44). este juego cuenta la historia de la expulsión de las tribus de Libia de sus tierras verdes y fértiles al desierto, las tribus fueron expulsadas, caminando a pie, en el camino las niñas se reunían, caminaban con las manos aguantadas y cantaban la canción del juego, Las palabras de la canción que acompaña el juego fueron compuestas por un poeta libio que fue un contemporáneo del período de la colonia, el cual dirigía sus palabras en su poema al águila y le preguntaba sobre los habitantes de la tribu que marcharon de los cuales se murieron algunos en el camino. Estas palabras se relacionaron al juego, esta canción cuenta los dolores de la partida de las casas. La ocupación italiana de Libia era en el año (1911) y según Chalapi este juego salió en la época de la ocupación. Ósea su edad es casi un siglo, pero hasta la época de los años setenta lo cual es la época de mi infancia todavía se jugaba pero a partir de los años ochenta empezó a desaparecer. (Testimonio propio).



Figura 83: El juego de Wahh Wahh.

En el juego de la «Composición Imaginaria» los niños utilizan todo lo que encuentran a su lado, por ejemplo, Al- Kawalda (p.88) dice que “los niños en el pasado, usaban el dátil para hacer algunas formas, como un burro llevando cargas sobre su espalda o caballeros montando caballos” los niños actuales en el juego de construcción forman la figura de Batman o el Hombre araña. Los niños reflejan el contenido cultural de cada época. Además cabe destacar que entre los niños del pasado y aquellos del presente e incluso la niña Luly, además de sus diferentes tiempos y la distancia del

tiempo entre ellos, todos practican el mismo tipo de juego de construcción, sólo con diferencia en los utensilios; por ejemplo el niño del pasado usaba palitos pequeños, granos y todo lo disponible en su ambiente de materias primas, mientras que el niño de nuestros días usa los cúbicos plásticos y los de madera que son fabricados en las fábricas especialmente para practicar este tipo de juegos. Esto demuestra una realidad y una conclusión muy importante que será bueno mencionar y es que el niño no se vea obstaculizado por la ausencia de los utensilios a practicar su actividad lúdica, además de que el juego es en realidad el espejo honesto de lo disponible y lo frecuente en una cierta sociedad en un cierto tiempo.

Con respecto al juego del «Roed o el Hockey », Al-Mansury (1984, p. 47) nos relata que:

Los inscriptos que se ven en los cuadros y esculturas en las antigüedades de la ciudad de *Shat* desde miles de años y los rastros dejados por los libios en Egipto cuando se dirigieron a ella en tiempos antiguos (donde fundaron la familia XII), indican que los libios jugaron el juego del Hockey en el pasado, cual luego se extendió y llegó a Irán, Grecia y Francia. Los pueblos libios lo practican en las fiestas nacionales y bodas. (Véase anexo1, Juego 28).

Gadir Buh, (2004, p. 202) en su libro explico la historia del juego de «Prella o la Sultana» dijo que “Este juego fue introducido por la comunidad italiana en Libia, se ve que algunas niñas italianas jugaron con otras libias en las calles, y como resultado es un juego que Libia ha heredado, convirtiéndose en uno de los más populares”. Es muy parecido a otro juego que lo practican mucho las niñas actualmente en las escuelas que se llama "Ammar el Amaría este juego lo acompaña una canción también, al fijarse en las reglas de los dos juegos encontramos que los dos llevan la misma idea. (Véase anexo1, Juego 31). Los dos juegos están relacionados de manera significativa con el entorno social y cultural libio, y expresan claramente el punto de vista de la sociedad en la manera de preparar a sus hijos para la vida matrimonial y las costumbres de pedir la mano de una muchacha. También dan una idea sobre la coherencia y la cohesión en la familia libia la cual ayuda y soporta a sus hijos e hijas al casarse, ya sea moralmente o en

términos materiales; esto es algo que caracteriza a la familia libia a través de los tiempos. además de otro importante indicador de naturaleza religiosa el cual es la ausencia de las relaciones entre los dos sexos fuera del marco del matrimonio y con el conocimiento de la familia ya sea para el chico o la chica. Esto es algo que los niños incorporan desde la temprana edad, y diseñan escenarios de juego y no salen de las normas y costumbres de su sociedad; esto puede ser algo positivo ya que el niño aprende desde su niñez a respetar las reglas, leyes de la sociedad y el comportamiento aceptable. Al comparar el grupo de edad que jugó estos juegos en el pasado y con el del presente notamos un acuerdo entre los dos, ya que los dos están en la fase de educación básica, en la cual puede el niño practicar a los juegos de reglas.

El Juego de «Casitas de Muñecas», es uno de los juegos imaginarios o simbólicos que reflejan los aspectos de la vida de la mujer libia, la niña libia fabricaba los componentes de su casa de arcilla, así que fabricaba los platos terrizos, la estufa, la muela de molino, amueblaba a su casa con piezas de piel de animales, con tela coloreada, y terminaba lo que le faltaba de muebles con las hojas de palma y con las cajas pequeñas. Al encontrarse, Las iguales comenzaban a imitar a sus madres al cocinar, amasar y al moler. Las niñas fabricaban también a sus hijas imaginarias de palitos y de pedazos de tela o de lana. (Como lo podemos ver en la foto 84) Cosen ropas para sus muñecas de una manera que coincide completamente con las ropas populares que se vestían las mujeres adultas en aquel periodo de tiempo, en realidad ya no notamos esto en las niñas de nuestro día, ya que sus muñecas vienen listas con ropas y modas muy distintas de las ropas del contexto árabe, por ejemplo Luly juega con muñecas que llevan puesto ropas chinas, porque son productos procedentes de China.

La muela de molino es una de las posesiones más importantes de la casa libia y todavía se encuentra hasta ahora, se usa para moler los granos del trigo, de cebada y maíz, esta muela se fabrica de un tipo especial de rocas. (Véase anexo1, Juego 39 y Figura 86).



Figuras 84 y 85: A la izquierda unas muñecas con el traje típico de las mujeres libias. A la derecha una mujer libia con el mismo traje.



Figuras 86 y 87: A la izquierda la muela de molino. A la derecha unos utensilios que utilizan las madres en casa y lo imitan las niñas en sus juegos dramáticos.

De los juegos practicados por las niñas en el pasado que tienen que ver con la herencia y con la manera prevaleciente en la cual piensan las niñas se encuentra el de “la novia”, en el cual la niña representa el rol de la novia y de la señorita de la fiesta; este juego era muy común en el pasado, las niñas se peleaban entre ellas para escoger el rol de la novia, lo cual permite concluir que los niños les gustan practicar juegos de roles estereotipados, y que el contexto sociocultural es de gran influencia sobre los juegos infantiles. (Véase anexo1, Juego 40).

El Juego de la «Pelota de Calcetines» apareció en Libia con la entrada de la pelota del futbol, los niños la diseñaron (la pelota) y con ella imitaron a los jugadores famosos. (Véase anexo1, Juego 47), antiguamente no todos los niños pueden tener una pelota real debido a las circunstancias económicas de las familias y a que las familias son numerosas por eso no es posible que cada uno de los niños tenga una pelota propia, como consecuencia de esto los niños utilizan a cualquier objeto que encuentran en su alrededor para jugar y disfrutar del juego, actualmente y según mi observación los niños ya no utilizan los calcetines para formar una pelota debido al mejoramiento del nivel económico de las familias actualmente, y a que este juguete es muy barato y está en el alcance de todos los niños. (Testimonio propio).



Figura 88: El juego de la pelota de calcetines.

El Juego de «Donde está la Casa de Abusadia», este juego se correlaciona con el personaje de (Abusadia), el cual aparecía al principio del siglo pasado en el territorio del Sabri en Libia (Véase anexo1, Juego 55), el autora Sukayna (p. 32) dice que “al principio su aparición fue en la forma de un mendigo que pedía caridad de una manera extraña, además de colgar huesos de animales, plumas, latas vacías, y campanillas alrededor de su cuerpo”, esta persona llevaba a cabo sus bailes excitantes al ritmo del tambor y pedía dinero y comida. “se decía que era el personaje de un mago africano, y que era una tradición relatada a los africanos "gente de color" ”. (Samirra, 1992, p. 34). Este juego es

muy antiguo pero todavía se juega en nuestro tiempo a pesar de la desaparición de las circunstancias de su aparición solo que los niños lo heredaron de una generación a la otra.



Figuras 89 y 90: A la izquierda, una escultura que representa de los pueblos que poblaron libia en siglos pasados: nos muestra muchachas jugando un juego similar al Juego de “Donde está la Casa de Abusadia” que esta mostrado en la foto a la derecha de los niños actuales.

Con respecto a el «Juego de la Viejita de la Siesta», Chalabi, (1996) señala que a la siesta se aumenta el calor del sol, ya que las madres no pueden convencer a sus hijos a no salir a la calle para jugar, usan el método de intimidación, así que dan a los niños la ilusión de que hay una mujer viejita que se llama la "viejita de la siesta", castiga o coge con ella a un lugar lejano a cualquier niño que este en la calle en la siesta, por eso los niños se burlan de esta historia representado el papel de la viejita de la siesta. Desde la experiencia personal de la investigadora y según lo que le comentan un grupo de madres en una sesión de padres en un centro educativo de Trípoli, en el caso de la viejita de la siesta, los niños, especialmente en las familias numerosas, escuchan y creen en las palabras de sus hermanos mayores más que a las madres que amenazan y ordenan a sus hijos a no jugar, estos hermanos les dicen que esa historia no es real y que el único propósito es no dejarles salir a la calle. De esta manera, los hijos mayores usan también de manera a sus hermanos pequeños para presionar a la madre y obligarla a dejarlos salir

y jugar. (Véase anexo1, Juego 58). No hemos visto a este juego por sí entre los juegos de nuestro tiempo, pero encontramos a otro juego, el juego de «la madre y la vieja», este último se parece al primero en su idea y en la representación del rol de la vieja que da miedo y la cual secuestra a los niños, lo cual señala según mi opinión que la idea de la vieja espantosa todavía existe en la mente de los adultos de hoy que fueron niños de ayer cuales transmitieron esta idea a sus hijos, por lo tanto reflejaron esta idea en los escenarios de sus juegos de una manera que consistente con la naturaleza de la vida contemporánea.

A través del juego de “siete chicas” podemos también observar el efecto de las viejas creencias sobre el contenido de los juegos de los niños. Ya que la creencia de la gente sobre la presencia de un monstruo (la gula) se reflejó en la idea del juego, lo cual hizo que este juego consistiera de dos equipos, el equipo de la “gula” que consiste de una sola niña y el equipo de la madre con sus siete hijas cuales se defienden de la gula. (Véase anexo1, Juego 34).

También podemos notar esto en el juego de “la madre y el lobo” que se parece mucho al juego previo, en este juego la madre defiende a sus hijas en contra del ataque del lobo, el lobo es uno de los animales que existían en abundancia en Libia que representaba una amenaza para los niños y para los animales, así que este concepto se reflejó sobre los juegos de los niños y se convirtió en una parte de su contenido, ya que en el pasado no habían “tortugas ninja” a cuales ven los niños de hoy y sobre las cuales discuten. (Véase anexo1, Juego 45).

Otros juegos reflejan la naturaleza social de la vida del pueblo libio, ya que en el juego de “quien ha entrado al mercado?” (Véase anexo1, Juego 49) por ejemplo, encontramos que se juega en tiempos de reuniones familiares, en los eventos sociales y en las orillas del mar, además de esto hay también el juego “del gobernador y el verdugo” (Véase anexo1, Juego 46) y el juego de “la paloma” (Véase anexo1, Juego 50), estos juegos presentan una imagen sobre la cohesión, coherencia de las familias y de la convivencia entre los miembros de la comunidad. Todos estos juegos son diferentes a los que ya han

comenzado a ser comunes en algunos países, de juegos electrónicos en los cuales se interacciona el niño con la rígida maquina y no con sus compañeros lo cual debilita su lenguaje y sus conocimientos.

El escritor Gadir Buh (2004, p.288) afirma según su obra sobre los juegos tradicionales de los niños libios, que “la mayoría de los juegos de las niñas en el pasado tenían una canción que expresaba una específica idea que emerge de la sociedad”, la canción del juego representa casi el primer elemento del juego, mientras representa el movimiento el segundo elemento, en cuanto a los juegos de los niños, estos dependen del movimiento y no son acompañadas por ninguna canción en excepto al llamar al juego con voz alta en la calle lo cual precede el juego y no viene después de él. A través de revisar los juegos de las niñas de nuestro tiempo me quedo completamente de acuerdo con el escritor Gadir Buh en que los juegos de las niñas en su conjunto llevan con ellas canciones, y las canciones representan un elemento esencial e indispensable al aplicar este juego, como es conocido en el ambiente libio en general, las mujeres participan más que los hombres en las canciones populares.

Los eventos históricos, sociales y religiosos se reflejan en los juegos infantiles y afectan a su contenido, ya que el juego de "Cheychbany" que lo realizan los niños en el pasado y en el presente, Incluye en su contenido dos eventos uno religioso y otro histórico, el evento religioso es “Ashuraa”, y el histórico es la ocupación italiana en el año 1911, la escritora Sukayna (2005) menciona que la palabra de "Cheychbany" no tiene significado en árabe, dicen que viene de la lengua italiana. En aquella época en el caso de capturar a un soldado italiano, la gente daba vueltas con el prisionero mientras cantan con alegría, y de aquí viene la relación entre el nombre del juego y la manera de jugar que fue vista por los niños al observar cómo se capturaba el soldado, lo cual los dirigió a que hicieran de estos eventos representaciones que practicaban en esta ocasión religiosa. Los niños se ponen trajes especiales y dan vueltas en las calles cercanas a sus casas pidiendo frijoles, garbanzos y bailando, una de las costumbres de la gente en este evento es repartir y comer frijoles y garbanzos cocidos. (Véase anexo1, Juego 62).



Figura 91: En este retrato, el pintor libio Auad Ubida nos presenta la costumbre de reparto de comida en el evento religioso Ashuraa donde los niños practican el juego de Cheychbany.

Además del juego del "Cheychbany" mencionamos también el juego de "Um Iktampo" practicado por las niñas en los periodos de falta de lluvia, la escritora Sukayna nos explico que el nombre del juego significa el (Dios de la lluvia) en el lenguaje griego antiguo, esta tradición que fue practicada por las niñas en el pasado puede ser debida a una tradición que fue heredada por las generaciones de los pueblos griegos que vivieron en Libia antiguamente (Véase anexo1, Juego 61). Una de las características del pueblo libio que es un pueblo religioso y cree en Dios algo que lo reflexionó los niños en sus actividades lúdicas tanto en el pasado como en el presente, La niña Luly como podemos ver en el anexo3, Obs 4, usó el velo (el hiyab) para imitar el rol de su madre al rezar. Esto nos indica la realidad que de tan temprano en el desarrollo de los seres humanos, sus juegos están relacionados con lo que perciben en su entorno, con lo que los adultos hacen, aunque aun no entiendan bien el significado de prácticas sociales tan complejas como las prácticas religiosas.

De entre las notas importantes que nos llamaron la atención la frecuencia del término del «Agujero» en los juegos de los niños ya que en muchos de estos juegos el agujero representa un elemento esencial como por ejemplo en el juego de las Canicas, el juego del Gato y el juego del Jotta, según lo que escuchamos de las personas mayores de edad, en el pasado en la sociedad beduina libia, el agujero era algo esencial ya que la

gente cavaba un agujero y ponía en él la leña y la encendían para cocinar, además de que cavaban otros agujeros para guardar las armas y otras cosas.

2. Reflexiones en torno a los juegos que se practican los niños y niñas en centros educativos libios y los juegos de luly

En cuanto a los juegos de hoy en día de los niños de la fase preescolar notamos que los juegos imaginarios se relacionan a las personalidades a cuales ven en su ambiente familiar como el rol de la madre, el rol de los héroes de los dibujos animados, y el rol del vendedor de corderos (cual se encuentra en nuestro ambiente), no he visto a ningún niño tomando el rol del conductor del tren ya que no existe en Libia, hemos notado también el uso del té en los juegos de las niñas y Luly al jugar el juego de “preparar la comida”, el té representa una tradición muy común y conocida en Libia, pero no hemos visto a niños que representan el rol de una persona borracha andando por la calle o imaginar una botella de Whisky por que la sociedad libia es una sociedad musulmana y beber Whisky es algo prohibido, por eso los niños no lo ven ni en sus casas ni tampoco en la calle, esto es una evidencia de que el niño reproduce las experiencias vividas en su entorno a través del juego simbólico.

Con respecto al juego dramático de «Um Pisisi y El Ratón mentiroso» indicamos que es uno de los cuentos de la literatura infantil de Libia, es muy famoso que representa a Um Pisisi, una gata pequeñita, muy activa y un ratón mentiroso, los niños lo reflejan en su juego dramático igual como dice el cuento. Es otra evidencia de que no podemos separar entre el juego y su entorno social además que la literatura popular ejerce un papel importante en la construcción del pensamiento del niño y sus juegos. (Véase anexo 2: B, Obs. 20).

Al revisar los juegos infantiles libios pasados, presentes y los juegos de Luly observamos claramente la existencia de los animales, aves y insectos que viven en libia en los juegos dramático, por ejemplo como el Gato, Ratón, Camello, Caballo, Lobo, Burro, Perro, Cordero, Rana, paloma, Águila, Gallina y Saltamontes, Esto da un fuerte

indicio de que los juegos son la expresión fiel de la sociedad en las que se desarrollan y nada puede comprenderse fuera de su contexto social.

En cuanto a la etapa de la educación primaria notamos que en el juego de “los días de la semana” (Véase anexo2: C, Juego 1), las niñas repiten los nombres de los días de la semana desde el primer día cual es el sábado, y aquí preguntamos, ¿Por qué no comenzaron con el lunes como los países europeos? Creo que la respuesta de esta pregunta es que el niño adopta el estilo de vivir de la sociedad en la cual vive y lo cual se refleja en sus juegos, esto confirma la realidad de que los juegos infantiles son reflejos de la naturaleza del medio ambiente y de la realidad.

En el juego de “Donde está el camello Aisha” (Véase anexo 2: C, Juego 2), notamos la presencia del camello en la canción repetida por las niñas, como es sabido, el camello es uno de los animales más importantes que forman la ganadería en Libia, entonces, porqué no mencionaron las niñas al canguro o al oso por ejemplo? La respuesta es fácil y simple, porque estos animales no tienen nada que ver con el medio ambiente de Libia. La importancia del camello (el barco del desierto) en el ambiente libio regresa a su gran utilidad, ya que la gente se benefician de su carne en comer porque el pueblo libio es uno de los pueblos que comen la carne del camello y especialmente en las bodas y en otras ocasiones sociales, usan su cabelludo, su piel en diferentes industrias, en el pasado lo usaban para cargar el equipaje y para moverse de un lugar al otro, para transportar a la novia en la silla del camello «Al_Haodg¹³ _ » de la casa de su familia a la casa de su esposo, esto ya no se practica con la evolución de la vida y con la aparición de los diferentes tipos de coches, solo que el camello todavía representa una parte de la riqueza animal en Libia, los niños lo ven continuamente en su medio ambiente por eso no nos sorprendemos de que esté presente en los escenarios de sus juegos y de que llamen a algunos juegos con su nombre.

¹³ El Haodg es como una jaima se compone de un grupo de palos finos y fáciles de formar, que se arquean en la forma de una cúpula, esta cúpula es como asiento móvil que se pone sobre el camello y sobre el cual se monta la mujer, se tapa completamente por arriba y por sus lados con un tejido de lana o de otro material, se decora con colores y adornos. El Haodg sirvió esencialmente para lograr la protección y el cubre de la mujer al subir sobre el camello, y la forma del Haodg sugiere prestigio y por eso la gente normal y los viajeros no pueden obtenerlo, así que es un modo de transporte de la clase alta.



Figura 92: El juego donde está el camello Aisha.



Figuras 93 y 94: El camello es el barco del desierto. El Haodg es uno de los beneficios del camello.

Notamos también la relación entre algunos de ellos y la naturaleza ambiental de Libia como por ejemplo el juego de “la espina”, ya que la niña representa el rol de una chica que se le mete una espina en su pie y pide ayuda, las plantas espinosas crecen naturalmente en todos los lugares los niños las encuentran continuamente especialmente en las aldeas lo cual las incluyó en sus juegos (Véase anexo 2: C, Juego 6). Nosotros a través de revisar los juegos del pasado y del presente no hemos encontrado en ellos el árbol del cacao o el de pino que no crece en Libia.



Figura 95: Un tipo de las plantas espinosas en Libias, que son incorporadas por las niñas en sus juegos -como el juego de la espina.

Al analizar el juego de “Ammar el Amaría” descubrimos el reflejo de las costumbres, tradiciones y la ideología de la sociedad libia con respecto a los pasos para casarse donde la familia del joven pide la mano de la chica a través de su familia, observamos el mismo efecto de las tradiciones en el juego de la boda, ya que las niñas representaron la boda libia, como las mujeres se ponen los trajes típicos, las palabras de la canción del juego son inspiradas de las canciones que escuchan las niñas en las bodas y ocasiones sociales. Ya que no hemos visto a las niñas que representan el juego de la boda libia cantando canciones de Madona o de Shakira por ejemplo, y esto es algo natural porque estas dos cantantes no pertenecen a este ambiente. (Véase anexo2: C, Juego 9).

En cuanto a los juegos de los niños varones de esta etapa, se notan claramente en ellos los intereses de los jóvenes con el juego del fútbol, es importante señalar que el pueblo libio en general interesa mucho en este deporte, así mismo hemos observado en los juegos del pasado los niños practican esta actividad con la pelota de calcetines.

Al comparar entre las actividades lúdicas de los niños del pasado y los niños actuales, concluimos que los niños en el pasado fabrican sus propios juguetes como la carroza, espada, carros de estaño, aro etc...Y es algo que no lo hacen sus iguales en la actualidad. Creemos que la causa es la diferencia en las condiciones de vida y la aparición de los juegos tecnológicos.

Dependiendo de lo que ha sido mostrado sobre la relación entre el juego y el tejido cultural asociativo de los practicadores, se puede decir que los juegos en general y el juego tradicional del niño libio en especial son un medio de entretenimiento en términos del aspecto exterior, pero en realidad tiene un gran valor educativo y cultural. Los juegos populares son como un espejo fiel de la vida diaria simple y complicada, ya que a través de estos juegos se transfieren los estilos de vida en el contexto como es. Y a través de su transmisión de generación a la otra se transmiten los modelos culturales y los estilos de vida. Los juegos populares son juegos simples y no son sujetos a reglas internacionales conocidas además de que no son controlados por reglas complicadas en términos de comprensión y rendimiento, y los mismos que practican a estos juegos pueden dirigirlos y organizarlos.

El juego representa un sistema social que difiere en las distintas sociedades. La diferencia en comunidades es el resultado, por decirlo así, a la diferencia de las características culturales entre estas diferentes comunidades. Ya que cada sistema social produce, necesariamente, un sistema de juego propio, que deriva sus reglas, principalmente de la combinación, costumbres y tradiciones de los que practican el juego.

Los juegos son producto social de un entorno particular, y a través de ellos se pueden descubrir algunas características culturales de aquellos que practican estos juegos. Ya que el juego no representa solo un ejercicio inútil y accidental sino que es una expresión de varios códigos y significados relacionados a la naturaleza de las relaciones entre los practicadores del juego y el contexto social en el cual crecieron.

CONCLUSIONES

1. Los juegos infantiles en Libia, tanto en el pasado como en la actualidad, son numerosos, diversos, y comprensivos. Pueden ser individuales, colectivos, libres espontáneos, simbólicos o representativos, constructivos, motores y creativos. Algunos dependen de la existencia de los materiales, otros dependen de la imaginación y el movimiento porque sus propios materiales son simbólicos. También hay juegos que se juegan en los patios espaciosos de las casas y en los patios pequeños. Existen juegos unisexuales y mixtos, juegos de eventos y ocasiones sociales y juegos religiosos.
2. Al comparar entre las actividades lúdicas de la niña Luly y los juegos practicados por sus iguales libios, ya sea en el pasado o en el presente, concluimos que existe coincidencia entre ambos en el tipo de estos juegos y en la manera de practicarlos.
3. También hay coincidencia en el tipo de juegos practicados por parte de los niños libios, a pesar de la diferencia de los utensilios usados. Por ejemplo, en el pasado los niños usaban los palitos pequeñitos para formar un hombre, un caballo o cualquier otra cosa, mientras que Luly y sus iguales actuales usan los cubos para el juego de construcción. Otro ejemplo es que el niño del pasado usaba el ramo de la palma en su juego simbólico y se imaginaba que estaba montando un caballo, mientras que el niño de nuestro tiempo usa el palo de la escoba para simbolizar lo mismo.
4. A través de un cuidadoso análisis de los tipos de juegos, y cómo los realiza Luly en el inicio y al final de su cuarto año, concluimos que existe una clara diferencia entre ellos que nos indica el desarrollo de sus habilidades, capacidades y la evolución de sus juegos.
5. Hay ciertas diferencias entre los juegos practicados por los niños de la etapa preescolar, ya sea en los juegos del pasado, del presente, o los juegos de Luly y los juegos practicados por los niños en la etapa de educación primaria, especialmente en

lo referente a los juegos con reglas. Esto muestra que, a medida que crecen los niños, se desarrolla su comprensión y su dominio de las reglas del juego y que sus juegos van evolucionando de forma paulatina.

6. Existe una gran similitud entre las generaciones pasadas y presentes en la gradación de los tipos de juegos y las actividades lúdicas practicadas en las diferentes etapas de edad. Los juegos en la etapa de la infancia temprana practicados en el pasado son semejantes a los practicados por los niños libios de esa misma etapa en el presente. Y la misma conclusión se aplica a la etapa de la educación primaria.
7. Existen varios juegos antiguos que siguen estando presentes en la actualidad, especialmente aquellos juegos en los que las circunstancias que los favorecen o permiten continúan estando presentes en la sociedad. Por ejemplo las que favorecen o permiten el juego de (Cheychbany).
8. Algunos de los juegos tradicionales antiguos han desaparecido al haberse modificado, o perdido, las circunstancias relacionadas con su práctica en el pasado. Por ejemplo lo sucedido con el juego de (la muerte del líder de los saltamontes).
9. Existe varios juegos antiguos que siguen estando presentes en la actualidad, a pesar de la desaparición de aquellas circunstancias relacionadas en el pasado con el juego. Por ejemplo, el juego de (¿Donde está la casa de Abu sadia?), que los niños aprenden de generación a generación.
10. En conjunto, los juegos muestran la presencia de una fuerte relación entre lo que practican los niños de ambos sexos y la cultura, arte, costumbres, tradiciones sociales, creencias religiosas, circunstancias, reglas políticas gobernantes, medio ambiente, historia, geografía, etc... y, en general, con las prácticas sociales adultas. En otras palabras, el juego es muy influido por las características del contexto en que se desarrolla.

11. Tanto las comparaciones transversales, entre los juegos de los niños y niñas libios, en el pasado o en el presente, como las comparaciones de los juegos de un único sujeto observado longitudinalmente, muestran que dichos juegos cambian con la edad de los jugadores.
12. La utilización del método más característico de la psicología evolutiva, la observación longitudinal o el seguimiento de un mismo sujeto a lo largo de un tiempo, nos ofreció informaciones ricas y de gran relevancia sobre el juego infantil y su evolución. Al mismo tiempo nos permitió interpretar mejor las observaciones transversales realizadas en escuelas de educación infantil o primaria.

LAS RECOMENDACIONES Y SUGERENCIAS

A partir de esas conclusiones creemos importante hacer las siguientes recomendaciones y sugerencias:

- La conservación de la cultura es uno de los objetivos de la educación, por eso se debe atender a esta cultura de los juegos infantiles y, además de guardarla, desarrollarla y renovarla, ya que representa una parte de la historia de la nación y distingue su personalidad y preserva su originalidad. El juego popular es una herencia que tiene su historia y que debe ser recogida, registrada y preservada. Por ello recomendamos a los mayores interesarse en los juegos populares, y presentarlos a la nueva generación (niños y jóvenes) para que éstos, a su vez, los practiquen y los preserven.
- También recomendamos recopilar los juegos tradicionales y populares antiguos e introducirlos en el currículo asignado para las clases de la educación física, y actuar para recuperar estos juegos debido a su gran importancia en el desarrollo y la interacción social, muy diferentes de los juegos tecnológicos nuevos.

- Es aconsejable continuar desarrollando investigaciones dirigidas a conocer cómo evoluciona el juego de los niños en distintas etapas de edad.
- También es importante llevar a cabo más estudios precisos sobre cómo aprenden los niños y niñas los guiones y las reglas del juego.
- Sería importante apoyar a los investigadores que son padres y tienen hijos en la etapa preescolar con el objetivo de estudiar y analizar los juegos de sus hijos. Sería especialmente interesante el caso en el que haya un niño o una niña para poder comparar entre ellos en términos del tipo del juego, la calidad de los juegos, la manera de jugar y los intereses.
- Creemos que es imprescindible la colaboración de las maestras de la etapa preescolar y aumentar su interés en los juegos de los niños, dada su importancia en el desarrollo mental, cognitivo, físico y social, además de ser esencial en la evolución de la imaginación del niño.
- El juego se considera un medio educativo que obra en gran medida en formar la personalidad del niño con sus diversas dimensiones; y por lo tanto, una vez que los juegos educativos sean planificados, organizados y supervisados, desempeñaran un rol efectivo en la organización del aprendizaje.
- A menudo, los niños nos dicen a través de sus juegos dramáticos y libres en lo que piensan y lo que sienten, por eso es indispensable el aumento del interés del adulto en los lugares especificados para los juegos simbólicos o presentación de papeles en la etapa preescolar. Es importante proporcionarles a los niños los rincones que apoyan sus juegos, como el rincón de la familia, el de la cocina o de los juegos de construcciones. También son importantes los rincones de los juegos acuáticos y los juegos con la arena.
- El tiempo del juego libre es un tiempo esencial e importante para todos los programas preescolares ya que el niño satisface en este tiempo su necesidad de movimiento, como el saltar, la escalada, el balanceo, el cavar, el jalar, y el alza.

Y, en este tiempo, el niño tiene la libertad de escoger los juego motores que se adaptan con sus habilidades, sus necesidades, y de escoger también a sus compañeros de juego. Por eso aparece la necesidad de ofrecer más oportunidades para jugar dentro del plan de estudio y proporcionar los terrenos y espacios especificados para esto.

- Es indispensable la colaboración continua y el interés de los padres en los juegos de sus hijos e hijas y participarles en sus actividades lúdicas para aumentar la interacción social y el desarrollo, además de aprender las costumbres, las tradiciones.
- En el futuro necesitamos la realización de investigaciones que profundicen en el campo del juego con el fin de llegar a una teoría integral para explicar su concepto.
- También la realización de unas estrategias que posibiliten a los niños y niñas un desarrollo armonioso. Como por ejemplo la creación de talleres que favorezcan la integración, convivencia, y la socialización.
- Poner en práctica actividades lúdicas donde se les enseñe a los niños de primaria de ambos géneros juegos tradicionales con reglas, para el aprendizaje de los valores de la sociedad y la ciudadanía.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Abdalah. A. (1985). *La educación de los niño en el Islam*. Cairo: Dar Alsalam.
- Abd Al-Wahab, M. (2001). *Los cuentos de nuestra calle*. Cairo: Dar libanes de publicación.
- Abd Rahman, M. (2004). *Diwan Imruu Al-Qays 's*. (2a. ed.) Beirut: Dar al Mahrif.
- Al –Jahidh, A, O (1952). *Al- Haiwan*. (2a. ed.) Cairo: Biblioteca Al –Jahidh.
- Al- Kawalda, M. M. (2007). *El juego tradicional de los niños*. Jordania: Dar Almasira.
- Al- Marsuky, M. (1980). *El juego y el folklor*. Túnez: Dar Elkitab.
- Al- Muzughi, O. (1983). *La novia del campo: Un estudio de algunos aspectos de nuestro folklore*. Trípoli, Libia: Instituto General de Publicación.
- Al-Basha, H. (1986). *Canciones y juegos del folklore Palestino*. Damascos: Dar El Galil.
- Al-Gashat, M, S. (1977). *La literatura popular en Libia*. Trípoli, Libia: La Compañía General de Publicaciones.
- Al-Mansury, A, Y. (1984). *Los juegos y deportes populares: sus orígenes, su organización y sus reglas*. Trípoli, Libia: Asociación Nacional de Publicaciones.
- Al-Qurtubi (1960). *Al-Jāmi' li Ahkām il-Qur'an*. (Vol. 8).
- Anguera, T, M. (1985). *Metodología de la observación en las ciencias humanas*. Madrid: Cátedra.
- Asemlan, S, M. (1969). *Los juegos populares en Kuwait*. Kuwait: Dat El-Salasil.
- Ayuob, H. (1984). *Con los niños en el pasado*. Kuwait: Dat El-Salasil.
- Bahiga, S, R. (1967). *Canciones y juegos populares de los niños*. Cairo: El mundo de los Libros.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development*. Cambridge: Harvard University Press. Traducción castellana: *La ecología del desarrollo humano*. Barcelona: Paidós. 1987.

- Bruner, J. S. (1972). "La inmadurez: su naturaleza y usos". *American psychologist*, 27, 1-22 (versión castellana en J. Linaza (comp.) (1984): *Jerome Bruner. Acción, pensamiento y lenguaje*, Madrid, Alianza.
- Caillois, R. (1994). *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica (FCE).
- Chalabi, S. S. (1986). *Nuestros juegos y enigmas en la memoria del tiempo*. Trípoli, Libia: La biblioteca del Bustan.
- Chalabi, S. S. (1996). *Un viaje al mundo de la infancia*. Trípoli, Libia: Casa editorial de la Jamahiriya.
- Delval, J. (1999). *El desarrollo humano*. Madrid: Siglo XXI editores, España.
- Delval, J. (2001). *Descubrir el pensamiento de los niños, Introducción a la práctica del método clínico*. Barcelona: Paidós
- Edlechi, A. (1970). *Los juegos tradicionales en Basrah*. Bagdad: Dar el basrah.
- Elkonin, D. B. (1980). *Psicología del juego*. Madrid: Pablo del Río.
- Enham, A. A. (1985). *Ejemplos de juegos tradicionales*. Kuwait: La Dirección de Educación Física y Escultismo.
- Erikson, E. (1972). "Juego y actualidad". En Piaget, J., Lorenz, K. *Juego y desarrollo*. Barcelona, Grijalbo.
- Etabur, A. A. (1990). *Los juegos pupilares en la Unidad Árabe Emiratos*. Emiratos: Biblioteca Económica.
- Gadir Buh, A. (1977). *Canciones de mi país*. Trípoli, Libia: Casa editorial de la Jamahiriya.
- Gadir Buh, A. (2004). *Canciones de mi país*. (2a. ed.) Trípoli, Libia: Casa editorial de la Jamahiriya.
- Garaigordobil, M. (2003). *Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil*. Madrid: Pirámide.
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil*, Morata, Madrid.
- Goetz, J. P y Lecompte, M. D. (1988). *Etnografía y diseño cualitativo en investigación educativa*, Madrid: Morata.

- Al- sharrai, H, S. (1983). *Los juegos tradicionales antiguos en Yemen*. Saná: Ministerio de Educación y de la Juventud.
- Huizinga, J. (2008). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- Ibn Al-Nafis, (2004). *Al-Muujaz fi Al-Tib*. Egipto: Dar el kutub alelmiah.
- Ibn Mandur, (1995). *Lisan Al-Arab*. Líbano: Dar al Sader.
- Informe de la Comité Popular General. (2010). Trípoli.
- Kattab, A, M. (1964). *Los Juegos del pueblo*. Trípoli, Libia: Casa Editorial de Tayba.
- Khalifa, M. (1969). *Los juegos de los niños en sudan*. El kartum: Centro de los Estudios Folklóricos.
- Kremid, A, B. (1985). *Los juegos y deportes populares y sus impactos en el deporte del público*. Trípoli, Libia: Instituto General de Publicación.
- Lahud, A. (1984). *Los costumbres de los libaneses*. Beirut: Biblioteca Sader.
- Linaza, J, L. y Maldonado, A. (1987). *Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño*. Madrid: Anthropos.
- Linaza, J, L. (1992). *Jugar y aprender*. Madrid: Alhambra Longman.
- Mariscal, S., Gimenez-Dasi, M., Carriedo, N. y Corral, A. (2009). *El desarrollo psicológico a lo largo de la vida*. Madrid: Mc Graw Hill.
- Martínez, C. (1998). *El juego y el desarrollo infantil*. Barcelona: Octaedro.
- Matarazzo, J.D. y Wiens, A.N (1972). *The interview*. Chicago: Aldine- Alberton.
- Moyles, J.R (1999). *El juego infantil en la educación infantil y primaria*. Madrid: Morata.
- Navarro, V. (2002). *El afán de jugar, Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: INDE.
- Nilsa Rain Huentemilla. (2011). Juego de ficción Las visitas en el contexto socio cultural Mapuche. Trabajo de investigación sin publicar, UAM: Facultad de psicología, Programa del Doctorado Interuniversitario: Desarrollo Psicológico, Aprendizaje y Educación: Perspectivas Contemporáneas.

- Ortega, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla: Alfar.
- Ortega, R. (1999). *Jugar y aprender, una estrategia de intervención educativa*. Sevilla: Diada.
- Olabuénaga, J.I.R. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Páez, D. Y Blanco, A. (2006). *La teoría sociocultural y la psicología social actual*. Madrid: Fundación Infancia y Aprendizaje.
- Pérez, S. G.I. (1994). *Investigación cualitativa. Retos e interrogantes II. Técnicas y análisis de datos*. Madrid: La Muralla.
- Piaget, J. (1971). *El criterio moral en el niño*. Barcelona: Fontanella.
- Piaget, J. (1946). *La Formation du symbole chez l'enfant*. Neuchâtel: Delachaux et Niestlé. Trad. Cast de José Gutiérrez: (1994) *La formación del símbolo en el niño*. México: F.C.E.
- Piaget, J. e Inhelder, B. (2007). *Psicología del niño*. Madrid: Morata.
- Raswan, H. (1993). *El Folklore y los artes populares, desde la perspectiva de la sociología*. Alejandría: Al maktib Al gamii al hadit.
- Rosa, M. y Reyes, N. (1998). *El juego: proceso de desarrollo y socialización. Contribución a la psicología*. Colombia: Magisterio. Disponible en: http://books.google.es/books?id=sxNCofE8WW8C&printsec=frontcover&dq=El+juego+proceso+de+desarrollo+y+socializaci%C3%B3n.+Contribuci%C3%B3n+a+la+psicolog%C3%ADa&hl=ar&ei=3kaATvmPCMTUsga00-kp&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=1&ved=0CCkQ6AEwAA#v=onepage&q&f=false .Consultado 26 de septiembre 2011.
- Russel, A. (1965). *El juego de los niños*. Barcelona: Herder. 1985.
- Samirra, O, I. (1992). *La vida social en el Cairo a mediados del siglo XIX*. Cairo: Asociación Egipcia General del Libro.
- Sharawi, I. (1998). *Las artes tradicionales en la zona de Toshka*. Cairo: Centro Nacional de la Cultura Infantil.

Sukayna, A. I. (2005). *Tesoros de los juegos tradicionales infantiles de Libia*. Trípoli, Libia: Casa editorial de Tayba.

Taher, Al-zawy, (1980). *Tartip Al-Kamus Al-Muhit*. (3a. ed.) Túnez: Aldar al arabia Ilkitab.

Taylor, S.J y Bogdam. R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Barcelona: paidós.

Taymur, A. (1948). *El juego de los árabes*. Cairo: Comisión de publicar la literatura Taimorilista.

Usef, F, D. (1984). *Las canciones de Kuwait*. Addawha: Centro de Folklore de los países del Golfo Árabe.

Vygotski, L.S. (1933). *Apuntes para una conferencia sobre la psicología de los preescolares*. En Elkonin, D. B. (1980) Madrid: Pablo del Río.

Vygotski, L.S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica/Grijalbo. Traducción castellana (conferencia original presentada en 1932).

Vygotski, L.S. (1994). *The Vygotski´s reader*. Oxford: Basil Blackwell.

Younis Alsuluy. (2009). Blogs de Libia de antigüedades y arte antiguo. Extraído el 1 noviembre, 2009 de <http://younis71.maktoobblog.com/985>

Zahki, A, T. (1998). *La literatura popular y su rol en la construcción de la personalidad del niño*. Cairo: Centro Nacional de la Cultura del Niño.

[http://es.wikipedia.org/wiki/Historia de Libia](http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_Libia)

ANEXOS

ANEXO I

- 1. Los juegos de los niños y niñas en Libia en el pasado.**
- 2. Ficha de entrevista para la recogida de información sobre los juegos de los niños y niñas en Libia en el pasado.**

ANEXO II

- 1. Los juegos de los niños y niñas en los centros educativos libios en la actualidad.**
 - A. Las observaciones sobre los juegos de los niños de ambos géneros, en las escuelas preescolares de 3 a 4 años.**
 - B. Las observaciones sobre los juegos de los niños de ambos géneros, en las escuelas preescolares de 4 a 6 años.**
 - C. Los juegos de los niños y niñas en las escuelas de primaria.**
- 2. Ficha de observación para la recogida de información sobre los juegos de niños y niñas libios en los centros educativos.**

ANEXO III

Los juegos y juguetes de "Luly" de tres años de edad.

Siglas de codificación:

Ent: Entrevista

H: Hombre

M: Mujer

LOS JUEGOS DE LOS NIÑOS

1. El Juego de la Carroza

Este juego lo practican niños desde 10 años. Necesita de un espacio amplio para que se desarrolle, se practica en verano y el número de participantes depende del número de carrozas. El juego se realiza con un pedazo rectangular de madera y tres ruedas que funcionan como una carreta de madera; ésta es fabricada por ellos mismos. En el juego un niño toma la función de piloto y toma el timón de manejo mientras lo empuja otro niño a una distancia limitada, y después lo deja para que se adelante a una distancia más larga por el efecto de la fuerza del empujón. Cuando se practica en cuesta o sitios empinados, los niños se ponen más felices por la velocidad que se llega a alcanzar (Ent, 38 años, H, 1 Diciembre 2009).

2. El Juego de la Lanza

Este juego se basa en un círculo pintado en la tierra, dividido en dos partes, y se juega usando una barra de hierro para insertarla en la tierra del oponente y dividirla, y cada vez que el jugador tenga éxito en insertar esta barra en la tierra del oponente, se suma esta tierra a la suya; este juego se practica en las calles y en los parques públicos. Lo suelen jugar niños de 12 años en adelante. (Gashat, 1977, p.30).

3. El Juego de Hueso de Sari

En este juego hay un grupo de jugadores de 8 años o más, quienes tratan de buscar un hueso de animal que fue tirado por uno de los jugadores. Para este juego se necesita un campo grande. Cuando uno de estos jugadores encuentra al hueso tiene que esconderlo hasta llegar al lugar donde se escondió inicialmente, y ahí tocar la pared o cualquier otra cosa con el hueso y llamar “Hueso de Sari”, y así se gana el juego; de esta manera se repite otra vez, y el ganador tira el hueso de nuevo en cualquier dirección para que todos vayan a buscarlo. (Chalabi, 1986, p.357).

4. El Juego del Gato

Este juego es practicado por niños de 9 años en adelante, y tiene la ventaja de promover en los participantes el uso de los reflejos rápidos, reaccionando con velocidad para huir del peligro. Los jugadores tienen que excavar un numero de hoyos pequeños y cada jugador tiene el suyo, después se paran a una distancia de 3 metros de los hoyos y se tira una pequeña pelota de goma del tamaño de la pelota de tenis hacia allá, y cuando esta pelota entra en el hoyo de alguno de los participantes, éste tiene que ir a cogerla y tirarla al jugador más cerca, y en ese momentos los jugadores tienen que huir rápidamente para evitar el tiro de la pelota. Algunas veces todos huyen pensando que la pelota no ha caído en su agujero, y otras veces más de un jugador se dirige a su agujero para coger la pelota pensando que ésta cayó en el suyo, produciéndose así situaciones graciosas (Al-Mansury, 1983).

5. El Juego de las Fotos de los Famosos

Este juego lo practican los niños a partir de los 9 años de edad y el número de participantes es ilimitado. La mejor época para practicarlo es el verano y no necesita espacio amplio; se pinta una línea a una distancia adecuada de las fotos plantadas en la tierra, y después se paran los jugadores sobre esta línea y empiezan a tirar piedras en

sucesión a las fotos, y el que logra tirar una de ellas se considera ganador y se le da un premio, (otra tarjeta?) para que juegue con ella de nuevo si quiere. Los niños prefieren jugar con las fotos obtenidas de los paquetes de dulces importados pues éstas son de personas famosas, de actores de películas populares entre los chicos, y cuando juegan imaginan que éstos son invencibles, (como *Rambo*, *Vandam*, *Clay...* etc). (*Ent*, 35 años, *H*, 2 Diciembre.2009).

6. El Juego de las Cazar

Este juego lo practican los niños de 12 años usando la Caza pájaros en las casas grandes que tienen terreno amplio o arriba de los tejados, o usando el tirador de goma que se fabrica de las ramas de olivo y un pedazo de cuero. Había también otra manera de cazar los pájaros, con "la trampa del higo indio", que es utilizando el ramo que carga los frutos del higo indio, quitándole las espinas y formando un pequeño agujero cuadrado en este ramo y cerrándolo con hojas de árbol para que sirva como una ventana. Después de colocar la trampa sobre el hoyo formado en la tierra, se pone el cebo que se compone de granos o gusanos dentro o fuera del hoyo para que el pájaro caiga en la trampa al cogerlo (Chalabi, 1986).

7. El Juego de los Carros de Estaño

Este juego depende de la imaginación del niño, y de su habilidad para imitar la fabricación de carros. Se utiliza como objetos los alambres y latas vacías de estaño, primero se forman el cuerpo o esqueleto del carro con el alambre, después se atan las latas a los dos lados con alambres que se pasan por dentro de ellas y se amarran al esqueleto, y se maneja este carro con la ayuda de una barra de la misma altitud del niño que se junta a las dos ruedas delanteras libremente lo cual permite mover el carro. En este juego hacen competencias. También se hace un Mercado o exhibición (imaginario) para vender o exhibir el mejor carro; este coche lo fabrican niños que tienen diez años, pero lo pueden jugar niños desde 4 años (Sukayna, 2005, p.23).

8. El Juego Guardias y Ladrones

Los jugadores de este juego tienen más de 10 años de edad (aunque lo pueden practicar niños menores de esa edad), se practica en espacios grandes y se juega con cualquier cosa que represente el objeto robado por el ladrón; se practican durante todo el año y el número de jugadores es ilimitado. Los participantes se dividen en dos equipos y según el sorteo se decide qué equipo representará el rol de la policía y cuál a los ladrones; luego empieza el juego, los ladrones se esconden y al asegurarse de que están en un lugar seguro, uno de ellos grita en voz alta voz “ladrones!”, mientras que un miembro del grupo de la policía grita “policía”, y empieza la búsqueda hasta arrestar a todos los ladrones. Cuando uno de los ladrones logra tocar a uno de sus compañeros lo libera, y se acaba el juego cuando todos los ladrones son arrestados, y en ese momento los dos equipos cambian de roles (Ent, 30 años, H, 22 Diciembre 2009).

9. El Juego del Salto de el Caballito - Pídola del

Este juego lo practican los niños que tienen 10 años o más, y se practica todo el año dependiendo el clima. El número de participantes es de mínimo dos y cuanto más mejor, necesita un espacio amplio y no necesita materiales. Se escoge por sorteo el niño que cogerá la posición del Caballito para saltar sobre su espalda, éste se inclina para adelante, pone sus manos sobre sus rodillas y su cabeza para dentro, mientras que los demás corren y saltan por encima de su espalda tomándola como apoyo para el salto, poniendo sus manos sobre su espalda y saltando. En el caso de que todos los jugadores tengan éxito en saltar por encima de la espalda del jugador inclinado, para la siguiente ronda éste eleva su espalda un poco más, y se continúa así hasta que uno de los jugadores fracase en saltar por encima de su espalda, quien tiene entonces que reemplazarlo en la posición (Ent, 53 años, H, 27 Diciembre 2009).

10. El Juego del Burro

Es practicado por niños de más de 10 años, es practicado durante todo el año y el número de participantes es ilimitado. Se necesita un espacio adecuado, y no necesita materiales en específico. Los participantes forman una fila y dejan un espacio adecuado entre ellos (cada uno se inclina para adelante apoyando sus codos sobre sus rodillas y poniendo sus manos atrás de su cuello para proteger a su cabeza y cuello), y la última persona en la fila salta con sus dos piernas abiertas y con la ayuda de sus manos por encima de las espaldas de sus colegas intenta pasar al primer jugador de la fila, y entonces aplica el mismo movimiento o posición de sus colegas y entra en la fila de los arrodillados. Así, el último jugador es siempre el que salta, y se continúa de esta manera hasta que todos los jugadores salten (Ent, 37 años, H, 17 Diciembre 2009).

11. El Juego de La Tira o Lira -Pitillo

Lo practican niños de 14 años, es en parejas, necesita un espacio amplio y se practica en verano. En este juego se para un jugador dentro de un círculo pintado en el suelo de un diámetro aproximado de 4 metros. Éste carga en su mano un palo de cerca de 75cm y el segundo jugador se para fuera del círculo a una distancia de 2 metros con un pedazo chiquito de madera en su mano de casi 13 cm, el cual está afilado por ambos lados y se llama “la tira” (la cual lleva el nombre del juego). El segundo jugador lanza la tira hacia el primer jugador, quien se prepara para interceptar la tira con un palo para lanzarla al mismo tiempo fuera del círculo lo más fuerte posible, pero si este jugador no tiene éxito en interceptar la tira y lanzarla fuera del círculo, sale de éste y entra el otro jugador. Sin embargo, si el jugador que está dentro del círculo puede interceptar la tira y sacarla fuera de este círculo, tiene entonces que golpear la tira con su palo en uno de sus extremos afilados para que se eleve en el aire y pueda entonces golpearla fuertemente y lanzarla lejos del círculo; luego la alcanza y hace lo mismo dos veces más. Después visualmente calcula la distancia entre la tira y el círculo usando la tira como un instrumento para medir. Luego dice por ejemplo, pido cincuenta o ciento setenta, entonces el otro jugador mide la distancia, y si esta corresponde a la distancia pedida se

adiciona el número a la cuenta del primer jugador, pero si no corresponde a la distancia pedida, siendo menos por ejemplo, sale el jugador de adentro del círculo y entra el otro. Los dos jugadores tienen el acuerdo de llegar a un cierto número de metros (mil, quinientos, o más o menos). El primero en llegar al número acordado se para en medio del círculo y coge la tira y la golpea con el palo con toda su fuerza para sacarla fuera del círculo; luego la sigue y la golpea dos veces más, con el fin de alejarla lo más lejos posible del círculo, y vuelve al círculo desde la última distancia (el tercer lanzo) hasta el círculo sobre la espalda del otro jugador, es decir desde la tira hasta el centro del círculo. (Ent, 38 años, H, 1 Diciembre 2009).

12. El Juego del Aro

Lo practican niños de entre 7 y 10 años o más, formando un grupo de mínimo dos niños. Se necesita un lugar grande y unas cuantas ruedas (de bicicleta o parecido) y barras de hierro. Los jugadores escogen a un árbitro para organizar al juego y éste se encarga de determinar el tiempo del inicio y las condiciones del mismo; luego se paran los niños en una línea horizontal, preparados para iniciar la competencia según la distancia especificada, y al momento en que silba el árbitro, los jugadores corren rodando sus ruedas usando barras de hierro; el jugador que tiene éxito en recorrer la distancia más pronto y regresar al punto de partida se considera como el ganador, y para luego nombrar los siguientes puestos según el tiempo de llegada (Sukayna, p.13).

13. El Juego de las Canicas

Este es un juego para chicos desde 6 años de edad, se practica en las plazas y parques públicos, las calles y en las casas durante todo el año. En él participan 2 jugadores. Para jugarlo se necesita hacer un hoyo en la tierra como escenario para usar las canicas. Los 2 niños eligen un espacio pequeño de tierra que deben limpiar y arreglar para que quede llano; en uno de los extremos de este espacio se hace un hoyo de 10 cm. de diámetro y 8 cm. de profundidad. Uno de los jugadores se pone detrás del hoyo de modo que éste quede entre sus pies. El segundo jugador comienza el juego lanzando las canicas y diciendo "par o impar" y si el número de canicas que dice que entrarán será par y así

sucede entonces gana, de lo contrario pierde, y así continúa el juego hasta que uno de los niños gane por tener más número de canicas (Ent, 45 años, H, 6 Diciembre 2009).

14 . El Juego de Zapatos de Latas-Los Zancos

Lo practican niños de 8 años en adelante, no hay límite de participantes y se necesita un lugar amplio para jugarlo; generalmente se practica todo el año. Para jugar se necesita un zapato; éste se hace con dos latas vacías, en las cuales hacemos un agujero en el medio, pasamos un hilo o una sog a través de este agujero y la amarramos bien por abajo, después sacamos la sog para afuera, y al jugar se para el niño sobre la lata y pasa la sog entre los dedos de su pies y después la estira para arriba y empieza a moverse; éste es uno de los juegos que cuentan con el movimiento, la precisión, y se usa en las competencias entre jugadores. (Ent, 55 años, H, 20 Diciembre 2009).

15 . El Juego de Buscar a los jugadores en la base de seguir la voz más cercana

En este juego el número de participantes es ilimitado, y necesita un espacio amplio para jugar fácilmente. La edad de los jugadores es a partir de los 6 años y lo practican todo el año; se necesita como materiales un pañuelo, una lata vacía y piedras pequeñas. El juego se basa en el seguimiento de la voz y el uso de la audiencia, considerando que en este juego se tapan los ojos de un jugador con un pedazo de tela, después llenamos una lata vacía con piedras y nos movemos alrededor del éste y producimos una voz moviendo la lata; este juego es muy interesante y los niños siempre se ponen alegres cuando ven al jugador tropezar durante sus intentos de agarrar a alguien. (Ent, 38 años, H, 14 Diciembre 2009).

16 . El Juego de Nosotros los empujadores empujamos

En este juego participan niños desde 7 años, el número es ilimitado y se necesita un espacio amplio para practicarlo, generalmente en las calles y escuelas, y se juega todo el año. Los jugadores forman con sus cuerpos una línea firme y se apresuran para adelante y

chocan con todos los otros jugadores que están cerca de ellos; aquí no es importante el resultado del juego, lo más importante es jugar y disfrutar el tiempo. (Ent, 30 años, H, 20 Diciembre 2009).

17 . El Juego de Vamos a hacer caer al que se pare

Se juega en la playa preferentemente en verano, se puede jugar desde a los 7 años y el número de participantes es ilimitado. Cada jugador trata de agarrar las piernas de los otros jugadores para hacerlos caer a la arena, y al mismo tiempo tiene que tener cuidado para que los otros no le hagan caer. (Ent, 58 años, H, 22 Diciembre 2009).

18 . El Juego de la Lucha

Este juego lo practican niños de 7 años aproximadamente, necesita un espacio amplio, el número de jugadores es ilimitado y se practica todo el año. Se forman dos equipos y los integrantes de cada uno se toman formando de una línea y después se paran los dos equipos en frente uno del otro; después el primer jugador de cada equipo toma la mano del jugador correspondiente del otro equipo y cada cual trata de hacer caer al otro. Este juego es algo doloroso porque uno puede caerse, pero cuando alguno cae genera muchas risas, y este dolor se convierte en alegría ya que los niños se relacionan e interactúan con sus iguales, y cuando se cae el equipo que ha perdido, los miembros del otro equipo se caen intencionalmente sobre ellos para aumentar la alegría y las risas, que es el propósito del juego. (Ent, H, 41 años, 10 diciembre 2009).

19. El Juego de los Contrabandistas

Este es un juego colectivo en el cual participan los niños de entre 12 y 15 años, el número de participantes es ilimitado y no se necesitan materiales. Primero se dividen los jugadores en dos grupos iguales, el primero representa el grupo de defensores, quienes controlan un círculo grande que les permite moverse dentro de él al mismo tiempo que lo defienden. El segundo representa a un grupo de contrabandistas que se mueven afuera del

límite del círculo tratando de entrar en él, mientras que los defensores tratan de capturarlos dentro del círculo y capturarlos uno a uno, pero al mismo tiempo el equipo de defensores tiene que tener cuidado de no dejar ninguna brecha, por la cual el grupo de atacantes pudieran tocar a aquellos jugadores capturados para liberarlos, gritando “el escape”, que indica cuando se libera a uno del equipo. Pero en caso de que el grupo de defensores pudiera capturar a todos los miembros del grupo atacante, entonces se acaba la partida y los dos equipos cambian de nombre y funciones para empezar de nuevo. (Ent, 32 años, H, 17 Diciembre 2009).

20. El Juego de Echcha

Lo practican niños de 10 años en adelante, todo el año. Este es uno de los juegos intelectuales binarios, en el cual se dibuja un cuadrado dividido en nueve cuadrados pequeños; cada jugador escoge tres pedazos de piedra, de dátiles, de papel o cualquier otro material disponible en el medio, y los coloca en cualquiera de los cuadrados mientras que el otro jugador trata de detenerlo poniendo sus pedazos en otro cuadrado. El ganador es el que puede poner primero todas sus piezas en una línea de manera horizontal o perpendicular, y cada jugador puede rodear al otro de cualquier manera para hacerle perder. (Ent, 60 años, H, 29 Diciembre 2009).

21. El juego del Sisaa

Este es uno de los juegos binarios en el que participan dos jugadores que se paran cara a cara y se puede jugar a partir de los 14 años. Se pinta un cuadrado grande en el suelo y se divide en 49 cuadrados pequeños y se cierra el cuadrado que se encuentra en el medio para formar el centro; el cuadrado grande puede ser pintado sobre el suelo, sobre un tablón de madera o sobre un pedazo de papel. El juego no necesita muchos instrumentos ya que sólo necesitamos unos pedazos de piedra o semillas (las semillas del dátil), antes usaban el estiércol del camello, ya que este era parte del ambiente, y la gente usaba cualquier cosa del ambiente para jugar. Necesitamos 48 pedazos distribuidos en grupos diferentes en la forma y el tamaño para poder distinguir fácilmente los pedazos de cada

jugador; cada grupo tiene sus pedazos del mismo tipo, y por sorteo se escoge el jugador que empezará el juego. Después de ser seleccionado, el primer jugador pone dos piedras en dos cuadrados, mientras que el otro jugador pone dos piedras también en dos cuadrados, y se continúa el juego hasta llenar todos los cuadrados con la excepción del cuadrado del centro. Luego el primer jugador empieza a mover una de sus piezas hacia el cuadrado del centro, mientras el segundo jugador hace lo mismo, y continúa el juego hasta acabarse para el beneficio de uno de los dos jugadores. Lo importante en el juego es no tardarse en el movimiento de las piezas y mover una sola pieza en cada intento. (Ent, 38 años, H, 1 Diciembre 2009).

22. El Juego de Espadas

Se basa en la fabricación manual del utensilio de juego y pertenece a la edad de 14 años o más. El número de participantes depende del número de espadas, lo practican especialmente en la época de verano y necesita un espacio amplio. En este juego se derrite el plomo sobre el fuego (obtenemos este plomo de las baterías de los carros viejos o puede ser comprado de los talleres de carros), se pinta la forma de la espada en la tierra y después se vacía el plomo derretido en este molde, y al enfriarse el plomo toma la forma de la espada. Los niños usan esta espada para jugar los juegos de lucha, algunas veces juegan en grupo y otras en forma de competición entre dos jugadores y aquel a quien se le rompe su espada primero es el que pierde; en otras ocasiones se forma un mercado imaginario para vender o mostrar las espadas. (Ent, 31 años, H, 2 Diciembre 2009).

23. El Juego de Carrera de los Caballos de Ramas de la Palma del Datilera

Este juego es característico de la época de la siembra de las palmeras datileras. Se trata de un juego colectivo basado en la actividad y el movimiento, y puede ser jugado en los campos amplios; además, el número de participantes es ilimitado y se puede jugar desde los 5 años. En este juego se organizan las competencias de carrera, y se necesitan algunos utensilios como las ramas de la palma de la datilera y un palo chiquito, y para jugar

ponemos las ramas entre las piernas y las aguantamos con la mano derecha, y con la otra mano aguantamos un palo chiquito el cual lo usamos para meter las hojas por atrás durante la carrera. (Taymur, 1948, p. 46).

24. El Juego del Ventilador del Hilo

Este juego lo practican niños de a partir de los 6 años de edad, todo el año. El número de jugadores es ilimitado y no necesita espacio amplio. El juego se realiza con una pieza redonda, como un botón o la tapa de una botella de jugo, por ejemplo. los niños juegan haciendo dos agujeros en esta pieza y metiendo un hilo en ellos, después amarran los fines del hilo e introducen el dedo pulgar entre los lados del hilo para que la pieza agujereada se queda en el medio, y al empezar de jugar se mueve el hilo para que se distienda en una vez y se relaje en otra con un movimiento rápido, y de esta manera se gira el ventilador y produce un sonido que atrae la atención, produciendo un sonido parecido al de las abejas.(Ent, 35 años, H, 29 Diciembre 2009).

25. El Juego del Ventilador de la Lata de Plástico

Éste era uno de los juegos preferidos en Libia en el pasado, lo practican niños a partir de 6 años todo el año y necesita un espacio amplio; en este juego puede haber un numero grande de jugadores y el objetivo no es ganar o perder, sino el disfrutar del juego y correr. Los mismo niños fabrican el ventilador picando longitudinalmente una lata de plástico, como la de un yogur, sin separarlos de la base para formar una ventilador con alas, entonces se fija esta ventilador sobre un palo y se usa como ventilador así que el niño va corriendo en la dirección del viento para que se mueva la ventilador rápidamente (Ent, 44 años, H, 29 Diciembre 2009).

26. El Juego de La Muerte del líder de los saltamontes

Es un juego dramático simbólico en el que los niños dibujan al líder de los saltamontes en el suelo y pasan por arriba de él cantando una canción que relata la victoria sobre los saltamontes, la muerte del jefe y la alegría de la gente por la salvación de los cultivos; se puede jugar a partir de los 5 años. (Chalabi, 1996).

27. El juego del Salto del El Garred

Este juego se puede practicar a partir de los 14 años, se juega durante las bodas y los eventos sociales. y es colectivo, de 5 a 15 jugadores. Durante el juego se fija el Garred sobre la tierra frágil con cuatro estacas, mientras que uno de los participantes trata de correr y saltar por encima de éste. El Garred puede ser sustituido por cualquier pedazo de tela oscura de 3 a 5 metros de longitud, y al final de la distancia que tiene que ser saltada se forma un hoyo lleno de arena sobre el cual aterrizará el jugador después de saltar, además de que se tiene que determinar el comienzo del acercamiento con una línea pintada sobre el suelo.

Las reglas del juego son:

- Cada jugador tiene tres intentos, y se coge el mejor resultado.
- Si el jugador toca el Garred con cualquier parte de su cuerpo en uno de sus intentos, éste se considera fallido.
- Si en uno de los intentos el jugador toca con su pié la tierra que está detrás de la línea, se considera también como un intento fallido.
- El jugador que fracasa 3 veces seguidas sale del juego.
- El ganador es el que realiza la distancia más larga con su salto. (Ent, 38 años, H, 1 Diciembre 2009).

28. El juego del Roed - Hockey

Antiguamente se practicaba a partir de los 14 años. Se necesita un palo especial (el bate), y una pelota pequeñita, se puede jugar sobre cualquier superficie amplia plana que no tenga obstáculos y en ésta se marcan los lados del terreno con una línea clara. En este

juego hay dos equipos, cada uno de de 13 jugadores, cinco en la línea de ataque, tres en el centro del campo y cinco en la línea de defensa incluyendo el portero; además de estos hay siete jugadores de reserva para cada equipo que pueden incorporarse como cambio en cualquier momento de la partida, sin especificar el número de cambios. El tiempo se divide en dos lapsos cada uno de 20 a 30 minutos, con 5 a 10 minutos de descanso entre éstos, después del cual se cambian los lados. En el caso de obtener un empate se dan 10 minutos adicionales divididos en dos lapsos de 5 minutos, y se presentan dos minutos adicionales para cambiar de lados; si los dos equipos siguen empatados, se cuentan las faltas llevadas a cabo por cada equipo y el ganador es el que tiene menos. (Al-Mansury, 1984).

. El Juego de Trompo, Peonza

Este juego puede ser jugado por un sólo niño o en grupo, las edades de los jugadores varían entre 8 años y más y se practica dependiendo el clima. Se necesita una peonza y un hilo de aproximadamente un metro. Para jugar, los niños limpian un pedazo firme de tierra el cual representa el teatro del juego. Cada niño envuelve con precisión el hilo alrededor de la peonza, toma el hilo desde un extremo y pone la peonza entre sus dedos pulgar, índice y mayor de una manera exacta, luego trata de tirar a la peonza para atrás. Con este tiro la peonza empieza a rodar sobre su cabeza por encima del suelo rápidamente y continúa rodando por un tiempo antes de parar de acuerdo con la habilidad de cada niño en el juego; el ganador es el que mantiene a su peonza bailando por más tiempo. Además de esto los niños pueden establecer algunas condiciones durante el juego como por ejemplo, que los jugadores tengan que poner la peonza sobre sus manos durante su giro, y luego bajarla de nuevo al suelo sin parar su giro. (Ent, 48 años, H, 12 Diciembre 2009).

LOS JUEGOS DE LAS NIÑAS

30 . El Juego de la Cuerda

Este juego es exclusivo para niñas de 6 a 12 años, de 3 a 4 participantes, y se juega en las plazas y parques públicos, calles y casas durante todo el año. Para practicar este juego se necesita un lugar espacioso y apropiado, una cuerda de 3 a 5 metros. Las jugadoras eligen la función de cada una: la primera en jugar tiene que saltar por encima de la cuerda, mientras dos compañeras sujetan la cuerda por los extremos y la mueven en sentido circular; sucesivamente van cambiando de función a medida que va perdiendo cada jugadora y para ganar no hay que tocar ni pisar la cuerda. (Ent, 52 años, M, 7 Diciembre 2009).

31 . El Juego de Prella o La Sultana

El juego se basa más en la discusión que en el movimiento. Se juega a partir de los 9 años y no necesita un terreno especial; el número de participantes es ilimitado y se practica todo el año, pero más en verano. En este juego se paran las niñas en una línea detrás de la madre, mientras que la sultana y la dama de honor se paran delante de ellas y empiezan a conversar; al mismo tiempo el grupo se acerca o aleja de acuerdo con el ritmo de la conversación, y junto a esto las otras niñas que están paradas detrás de la madre mencionan las palabras “prella prella” antes de cualquier expresión de la madre o de la dama de honor, y el dialogo es así:

El grupo de la sultana y la dama de honor

Prella prella prella vino la sultana.
Prella prella prella quiere una novia,
Prella prella prella la novia es tal,
Prella prella prella le traeremos tal y tal,

El grupo de la madre

Prella prella prella ¿qué quiere?
Prella prella prella ¿quién es la novia?
Prella prella prella ¿qué le van a brindar?
Prella prella prella esto no le basta

Y siguen así, hasta que falle en mencionar las cosas que serán brindadas como dote para la princesa, entonces la Sultana dice:

Prella prella prella, todo el mundo es para ella, y repite el grupo de la madre, ***por favor cojéenla***, y se adelanta la Sultana y la dama de honor con las manos juntas para poder alzar a la novia como si estuviera en una carroza y así se convierte la novia en parte del grupo de la Sultana y la dama de honor; de esta manera se repite el juego con otra niña hasta que la Sultana coje a todas las niñas de la madre. Al final se queda la madre sola y se convierte en la Sultana y la Sultana en la madre. (Ent, 48 años, M, 7 Diciembre 2009).

32 . El Juego del Perdido Perdido

Se puede practicar a partir de los 6 años de edad, en las noches y durante las temporadas de arada y cosecha principalmente, y consta de dos equipos. Se usa un anillo, una moneda de metal, una semilla de café o cualquier otra cosa disponible, y una colcha para cubrir las manos de las participantes para que cuando saquen las manos cerradas, digan todas de una vez: “el perdido perdido”, y el otro equipo tiene que decidir y seleccionar la mano en la que está el perdido. Normalmente, dejan que la más inteligente de ellas decida donde está el perdido, porque eso depende de la fisonomía ya que ella tiene que leer las caras y los movimientos, y cuando el equipo ganador descubre dónde está el perdido, decide entonces el tipo de castigo para el otro equipo. (Ent, 47 años, M, 10 Diciembre 2009).

33 . El Juego de El Jotta o Mafaylla

Es para niñas de 6 a 12 años de edad aproximadamente y lo practican en verano. En este juego una de las jugadoras esconde un pedazo de cuenta, (una bolita de cristal o cualquier material disponible), en la tierra y después la nivela, especialmente si están jugando en la playa; después divide el área en el que está el objeto en dos partes, una en donde se encuentra y la otra no; tras esto pide a la otra jugadora que escoja uno de las dos partes, y si encuentra el objeto lo gana y viceversa. En los territorios donde hay abundancia de

palmeras datileras se cambian estas cuentas por dátiles, y así se esconde una cantidad de dátiles en un montón de tierra. Cada jugador coge una espina de palma y trata de arrojarla a este montón, y si ésta toma un dátil lo toma como premio para que se lo coma, pero si esta espina no alcanza nada, pierde entonces el jugador. (Ent, 52 años, M, 17 Diciembre 2009).

34 . El Juego de Siete Chicas

En este juego se puede practicar desde los 6 años, se lleva a cabo en verano y necesita un espacio amplio; para jugarlo se necesitan 9 niñas para tener a la madre, la Gula y las siete chicas. Una de las niñas presenta el rol de la madre mientras otra coge el rol de la gula, y al empezar, las niñas toman a la madre por atrás formando un tren largo, la mamá trata de defenderlas de la gula al mismo tiempo que ésta trata de tocar a la ultima jugadora del grupo para cogerla y llevarla a su casa (un lugar predeterminado por las jugadoras); cada vez que la gula secuestra una de las niñas la pone en su casa, así que la mama tiene dos funciones, proteger a sus hijas y rescatar a cualquier jugadora de la gula tocando su mano; del mismo modo la gula tiene dos funciones, proteger a las hijas secuestradas y secuestrar a las otras. Este juego la acompañe una canción. (Ent, 50 años, M, 8 Diciembre 2009).

35 . El Juego de la Vid

Es uno de los juegos líricos que tienen movimientos especiales, se practica a partir de los 9 años en época de verano, y se juega en los grandes terrenos para que las jugadoras no choquen entre ellas al rodar. Se juega de inicio con dos jugadoras de cada equipo que se paran frente a frente, se toman de las manos de manera cruzada (la mano izquierda con la derecha), y empieza el juego cuando una de ellas golpea con su pierna tres veces, y entonces cada jugadora pega sus piernas a las piernas de la otra y la tira a su lado al mismo tiempo que ruedan juntas rápidamente contando con la fuerza de la tracción entre ellas, y con el aumento del giro se ve la habilidad de cada jugadora, y al jugar, cantan las jugadoras una canción especial que habla sobre la uva. (Ent, 40 años, M, 3 Enero 2010).

36. El Juego del «Pañuelo Volador»

Este juego es apropiado para niñas de entre 5 a 11 años, el número de participantes es ilimitado y se juega en cualquier lugar que sea amplio todo el año pero especialmente en verano; las niñas se agachan apoyándose en las rodillas y formando un círculo con los brazos en alto. A espaldas del grupo y fuera del círculo, una niña hace volar un pañuelo por encima de las manos de las jugadoras. La niña que agarre el pañuelo gana el juego y ocupa el lugar de la jugadora que tenía el pañuelo. Este juego le acompaña una canción que habla sobre. (Ent, 50 años, M, 3 Enero 2010).

37. El Juego de la Rayuela

Es un juego para niñas de 8 a 12 años de edad en grupos de 4 a 5 participantes, se juega en las casas y las escuelas, se practica todo el año y se necesita una piedra para llevarlo a cabo. Se pinta en el suelo un rectángulo con dos columnas y 6 cuadros, tres en cada una. La primera participante lanza una pequeña piedra en el primer cuadro de la derecha y entra en el cuadro con un solo pie con el que desplazará la piedra hasta el cuadro siguiente, así sucesivamente hasta llegar al tercer cuadro de la columna derecha, y después lo hace por la otra columna en sentido contrario. Al llegar al último cuadro volverá en sentido contrario de nuevo, pero si toca la raya con el pie o se sale la piedra del cuadro pierde y deja el turno a la siguiente participante. Si la participante no falla y llega hasta el final del juego, entonces da un salto fuera del rectángulo y dos pasos, luego lanza la piedra dentro del rectángulo y si cae dentro de uno de los cuadros, el cuadro será suyo y las demás participantes no podrán pasar por él. (Ent, 30 años, M, 8 Diciembre 2009).

38. El Juego de Mama quiero dormir

Este es uno de los juegos preferidos por las niñas que tienen 7 a 10 años, y es muy famoso en Libia, depende del movimiento y la corrida y no tiene un número limitado de participantes; necesita un espacio amplio y lo practican en todo el año según el clima.

Para iniciar se selecciona la primera jugadora por sorteo, el resto del grupo forma un círculo en el medio del cual se sienta ésta fingiendo dormir y poniendo sus manos bajo su cabeza; mientras tanto gira el círculo y las niñas cantan una canción que se dirige a la jugadora dormida que representa a la hija, mientras el resto del grupo representa a la madre que trata de despertar a su hija que no quiere despertarse con la excusa de querer dormir. las niñas dicen: “mi hija son las 6, responde la hija: mama todavía quiero dormir, le dice la madre: mi hija son las 7, le responde la hija: todavía quiero dormir”, y así sucesivamente hasta llegar a las doce. En este momento se despierta la hija y corre tras las otras jugadoras, y aquella que es atrapada por ella le sustituye en su rol. (Ent, 35 años, M, 4 Enero 2010).

39. El Juego de Casitas de Muñecas

La edad de las participantes es de 5 años o más. Cada una de las niñas que participan en él tiene que construir un cuarto chiquito para sí misma en uno de los rincones de la casa, y llama a sus compañeras en el juego como tías; estas casitas se fabrican de latas y de pedazos de madera. También se fabrica una muñeca chiquita que se llama la novia, de tela blanca hecha con lana o algodón, y ésta coge la forma de una niña con cara y trenzas de hilos de lana. Las jugadoras visten las ropas de sus madres y cada una se sienta en su casa imaginaria con su pequeña novia entre sus manos, y se ve el grupo como si fuera un barrio chiquito creado de la imaginación de las jugadoras. (Ent, 43 años, M, 9 Enero 2010).

40. El Juego de La Novia

Este juego es para niñas de 6 a 9 años, se puede jugar en cualquier espacio que sea adecuado para poder correr y no necesita materiales, se practican todo el año. Una de las niñas coge el rol de la novia y dos otras se paran frente a frente y toman sus manos para formar un asiento para la novia, después cargan a la novia a un lugar y lo llaman la casa de la novia y al llegar allí, éstas se sueltan y dejan a la novia caer al suelo para reírse de ella y escapar, y aquí viene el turno de la novia quien trata de atrapar a una de ellas para

que coja su lugar en el juego. Este juego se juega de la misma forma por los niños, y uno de ellos coge el rol del novio. (Ent, 32 años, M, 9 Enero 2010).

41. El juego de La Goma

Es un juego para niñas de 6 a 12 años de edad que se practica en las escuelas, la calle y las casas, es un juego simple y sencillo y se necesitan 3 o 4 jugadoras y unos metros de goma elástica. Las jugadoras atan la goma y se la coloca dos de ellas frente a frente entre las piernas; la jugadora que tiene el turno salta entre la goma con unos movimientos establecidos y no debe equivocarse, al termino de éstos si no ha perdido lo vuelve a repetir, pero cada vez con la goma más alta, así hasta que la jugadora se equivoque y entonces coge el turno de una de las niñas que sostienen la goma entre las piernas. Lo practican en todo el año pero preferiblemente en verano. (Ent, 30 años, M, 6 Enero 2010).

42. El Juego del Salto

Se practica a partir de los 9 años todo el año y no necesita ningún material, el número de jugadoras es ilimitado y necesita un espacio adecuado pero no tan amplio. Es un juego de equipo en el cual se alinean dos niñas delante una de otra, siendo que la primera extiende una pierna para adelante mientras la otra pone el talón sobre los dedos de la primera, y entonces las otras jugadoras empiezan a saltar sobre las piernas, con la condición de que ninguna de ellas toque las piernas extendidas. (Ent, 39 años, M, 28 Diciembre 2009).

43. El Juego de Cinco Piedras

Este juego es en parejas de niñas de 9 años en adelante, se practica todo el año y se puede llevar a cabo en cualquier lugar pues no necesita un espacio amplio, y se juega utilizando cinco piedras. Tras decidir quién comienza, se dejan caer las cinco piedras pequeñas delante de la jugadora y se elige una como marcador. Se lanza el marcador hacia arriba y mientras está en el aire, se coge del suelo una piedra de las cuatro restantes con la misma mano con que se ha lanzado el marcador. Cuando se han cogido todas de una en

una y se hace lo mismo de dos en dos, tres y una, y, por fin, todas a la vez. Si la piedra marcador toca el suelo o si no se recogen las piedras en juego, el turno pasa a la siguiente jugadora. El último movimiento consiste en juntar las manos formando un cuenco en el que se colocan todas las piedras, se lanzan desde esta posición y hay que recogerlas con los dorsos de las manos, formando una superficie plana; por último, con un lanzamiento, hay que volver a adoptar la posición del principio (las manos formando un cuenco), sin que caiga ninguna piedra al suelo. (Ent, 47 años, M, 28 Diciembre 2009).

44. El Juego de Wahh Wahh

Este juego se puede practicar desde los 8 años, el número de jugadoras ilimitado necesita un espacio adecuado para moverse fácilmente, y se basa en caminar ordenadamente ayudando a controlar el ritmo de la canción asociada al juego. En éste se paran las niñas en una fila compacta y cada una de ellas pone sus manos sobre los hombros de su amiga, y se forma de esta manera un bulto de piernas y cabezas. Después empiezan a caminar golpeando la tierra con sus piernas y cantando una canción que carga en su significado una historia relatada sobre la ocupación italiana de Libia y las tragedias sufridas por ésta. (Gadir Buh, 1977, p.62).

LOS JUEGOS DE AMBOS GENÉROS

45. El Juego de La Madre y el Lobo

Este juego lo practican niños de entre 6 y 10 años todo el año, el número de jugadores es ilimitado y se necesita un terreno adecuado para jugar, sin necesidad de materiales. En éste, uno de los jugadores representa el rol del lobo que quiere comerse a los niños, y otro el rol de la madre que protege sus hijos de éste; el resto del grupo tiene que esconderse detrás de la madre para no ser comidos por el lobo. Cuando el lobo agarra a uno de los niños, éste pierde en el juego. Mientras tanto los niños cantan algunas canciones, por ejemplo, el dialogo entre la madre y el lobo:

"Yo soy el lobo que los va a comer"

"yo soy la madre que los va a proteger"

(Ent, 42 años, M, 31 Diciembre 2009).

46. El Juego del Gobernador y el Verdugo

Este juego se lleva a cabo con 4 participantes de 10 años en adelante, no necesita espacio específico y se practica todo el año. Para jugar se corta un papel blanco en cuatro partes de la dimensión, se doblan los papeles después de escribir en cada uno de ellos una de las siguientes palabras: gobernador, verdugo, inspector, ladrón, y se trae un cinto para castigar al perdedor. Uno de los jugadores toma los cuatro papeles en su mano cerrada y después los tira al suelo entre los niños que están sentados, cada niño escoge un papel y lo lee, entonces al que le tocó el papel de gobernador pregunta, "*¿dónde está el inspector?*" Responde el niño que obtuvo el papel de inspector: "*si* ", y entonces pregunta el gobernador: "*¿dónde está el ladrón?*" – de entre el resto de los niños – entonces si el inspector identifica al ladrón, pide del gobernador que mande al verdugo (el niño que obtuvo el papel con la palabra verdugo) a que azote al ladrón, y el gobernador es libre en elegir el número de golpes, entonces el gobernador ordena al verdugo que azote al ladrón con el número de golpes decidido. Pero en caso de que el inspector no reconozca al ladrón, e indique al verdugo por ejemplo pensando que es el ladrón, entonces el gobernador ordena a azotar al inspector con el número deseado de golpes, y así continua el juego. (Ent, 46 años, H, 31 Diciembre 2009).

47. El Juego de la Pelota de Calcetines

Este juego se juega entre niños o niñas de a partir de 6 años de edad, necesita un espacio adecuado, el número de participantes es ilimitado y lo practican en cualquier época del año. Se hace la pelota con un calcetín relleno con pedazos de tela u otros materiales, y con esta pelota se pueden llevar a cabo muchos tipos de juego, como el fútbol, y se puede jugar también el juego en el que se paran dos participantes a una distancia, y entre ellos se para el último jugador, los dos jugadores tiran la pelota entre ellos mientras trata el

tercer jugador cogerla, el jugador que pierde es el que se corta su tirada, y el cual cambia su lugar con el jugador que está en el medio. (Ent, 58 años, M, 30 Diciembre 2009).

48. El Juego de Siete Piedras

Se puede practicar todo el año según el clima, y es jugado por niños de 9 años de edad; se juega en las plazas y el número de participantes es de 4 a 8. Se necesitan siete piedras lisas del tamaño de una naranja, una pelota pequeña, y dos equipos. Se ponen las siete piedras una sobre las otras verticalmente, y por sorteo se escoge al equipo que jugará primero; así, este equipo se para a una distancia de 3 a 5 metros de las piedras, y empieza uno de los jugadores del primer equipo a tirar la pelota hacia las piedras tratando de tumbarlas, y se alternan en esta manera los miembros del equipo en tirar la pelota hasta tumbar todas las piedras. Al terminar, huyen los jugadores del primer equipo, mientras los jugadores del otro equipo buscan la pelota y al encontrarla dicen en voz alta: " párense en sus lugares", y este jugador empieza a tirar la pelota hacia los jugadores del primer equipo, los cuales tienen que tratar de llegar al mismo tiempo a las piedras y tratan de acomodarlas de la misma manera anterior, y el jugador que es golpeado con la pelota sale del juego, pero si los jugadores alcanzan de reacomodar las piedras, ganan. (Ent, 30 años, H, 14 Enero 2010).

49. El Juego de ¿Quién entro al Mercado hoy?

Este juego se práctica todo el año a partir de 10 años, el número de participantes es ilimitado y los adultos también pueden participar con los niños; se juega en la playa y en las casas. Se juntan los jugadores en un círculo grande y a cada jugador se le asigna un número y se empieza a jugar con el siguiente dialogo:

¿Quién entró en el mercado hoy?

Responde uno: *yo*

Le preguntan: *¿cuánto cuesta el kilo de trigo hoy?*

Entonces éste menciona uno de los números de los jugadores, y el jugador al que pertenece el numero mencionado tiene que decir: "no cuesta tanto", y menciona otro

numero de los números de los jugadores y así continua el juego, y cualquiera que no preste atención, o que mencione su número o un número que no esté en juego se excluye del juego, y continua el juego hasta que salgan todos los jugadores y sólo quede el mejor de ellos; a la par se elige un tipo de mercancía en el dialogo conforme se va desarrollando. (Ent, 47 años, H, 14 Enero 2010).

50. El Juego de La Paloma

En este juego pueden participar niños de 3 a 10 años aproximadamente, no necesita un espacio grande y el número de jugadores es ilimitado. Comienza cuando los niños se sientan y ponen sus manos cerradas sobre las otras, cada mano aguanta el dedo pulgar de la otra, los niños empiezan a cantar y a mover sus manos a la derecha e izquierda, y después alzan sus manos para arriba como si fuera una paloma. (Ent, 42 años, M, 14 Enero 2010).

51. El Juego de ¿qué hay arriba de ti?

Los dos sexos juegan este juego por separado a partir de los 9 años, y se considera como un juego interesante, deportivo y de movimiento. Se practica en pares así que el lugar se llena de pares de baile: dos jugadores con las espaldas enfrentadas, aguantan sus manos y alza uno de ellos al otro de manera que su cara se quede hacia el cielo y después lo baja para cambiar de lugar, y mientras tanto cantan y sigue el juego de esta manera. (Sukayna, p.21)

52. El Juego del Teléfono

Este es un juego simple inventado por los niños después de que el teléfono se introdujera en Libia. Lo practican desde los 4 años en cualquier época del año, y se compone de dos latas conectadas con un hilo fuerte; se basa en la idea de la transmisión del sonido a través de los objetos, ya que el hilo estirado entre las latas se considera como un buen medio para transmitir el sonido, y en este juego se paran dos niños a una distancia

equivalente a la longitud del hilo usado para hablar, así que uno de los jugadores usa la lata para hablar, mientras el otro la pone sobre su oreja para recibir la llamada. (Ent, 47 años, M, 2 Diciembre 2009).

53. El Juego de la Gallina Ciega

Este juego lo pueden practicar ambos sexos de entre 6 y 12 años de edad, el número de jugadores es ilimitado y se practica en los parques públicos, patios escolares y las casas; se puede practicar todo el año y como material necesita un pañuelo. Se lleva a cabo en un espacio apropiado y se elige un niño al que se le vendaran los ojos. El resto de los jugadores se reparten por el campo sin pasar los límites acordados. El jugador con los ojos vendados (que hace el papel de la gallina) intenta agarrar al resto de jugadores que mientras tanto aplauden y cantan; si la gallina consigue agarrar algún niño debe intentar reconocerlo tocándole la cara, la cabeza y el cuello y debe pronunciar su nombre. Si acierta, el jugador capturado ocupará su lugar haciendo el papel de la gallina. (Ent, 46 años, M, 4 Enero 2010).

54. El Juego del Escondite

Lo practican los ambos sexos desde los 4 hasta a los 11 años aproximadamente, se practica en los parques públicos, patios escolares y las casas, se puede llevar a cabo todo el año. Se trata de un juego colectivo que necesita sitios para esconderse, fijándose los puntos de partida y final. Los niños eligen a uno de ellos para que sea quien busque a los demás. El elegido se pone cara a la pared para no ver los escondites de los demás que se esconderán en diversos sitios. Cuantos más participantes haya mejor, y se deben encontrar a todos los participantes en el menor tiempo posible. El primero en ser encontrado será el perdedor, pero si el último jugador llega a la meta sin ser capturado podrá salvar al primero. El niño que tiene la tarea de buscarles contará hasta un número acordado con los ojos cerrados, al terminar de contar abrirá los ojos y empezará a buscar a sus compañeros en los escondites; ocupa el lugar del buscador el primer niño encontrado si no es salvado por el último. (Ent, 45 años, H, 4 Enero 2010).

55. El Juego de Donde está la Casa de Abusadia

Lo practican niños de 6 a 10 años aproximadamente, necesita un lugar amplio donde se puedan moverse fácilmente, el número de participantes es ilimitado y se puede practicar todo el año. El juego se resume en que uno de los niños se para detrás del otro y pone su cabeza en la espalda del primero y sus manos sobre sus hombros y empiezan a caminar mientras se intercambian el siguiente dialogo: "¿donde está la casa de Abusadia?", "todavía esta adelante", y siguen así hasta llegar al lugar querido; la única persona que ve es el primero en la fila los demás jugadores caminan con ojos cerrados. (Ent, 30 años, H, 4 Enero 2010).

56. El Juego de Hgell Mgel

Este juego se puede jugar desde los tres años, ósea desde que pude dominar la lengua. Se juega en las casas y los niños juegan con la madre u otros adultos o entre ellos. El juego consiste en poner las manos del jugador en el suelo con las palmas de la mano abajo, el jugador más grande pone su índice sobre los dedos extendidos empezando con el dedo meñique o con el dedo pulgar y pasando de un dedo al otro, repitiendo en cada uno de los dedos una de las palabras siguientes "Hgell Mgel ¿dónde estabas ayer? ", responde el otro jugador "en la granja de Salih", entonces responde el jugador más grande con la pregunta "¿qué comiste?", y después de mencionar la pregunta directamente agarra a una de los huesos del dedo mayor como pellizcándolo y dice "¿abuela o almendra?", y por supuesto, el niño sufrirá del pellizco y responderá rápidamente para que sea liberado, pero en caso de que el niño diga abuela, el jugador grande aumentará la presión al hueso, lo cual hará que el niño cambie su respuesta y diga "*almendra*", entonces se suelta su dedo, y este juego se considera como uno de los medios para aprender la lengua árabe y diferenciar entre la abuela y la almendra, o cualquier otras palabras que elijan. (Ent, 67 años, M, 1 Diciembre 2009).

57. El Juego de la Composición Imaginaria

Es para los niños pequeños de 5 a 9 años aproximadamente. Es un juego simple que se usa para entretener a los niños usando algunas frutas y verduras presentes en el ambiente (en aquellos tiempos no habían juguetes como hoy día) y de éstas la más usada es el dátil, el cual se usa para hacer algunas formas como un burro cargando productos sobre su espalda o caballeros montando caballos, y esto se hace usando palitos (de pajas) o fósforos como piernas o manos, y al jugar, cada niño mueve sus juguetes fabricados por sí mismo como si fuera un director que dirige el ensayo sobre las tablas usando roles imaginarios que nacen de su ilimitada imaginación.(Al- Kawalda, p.88).

58. El Juego de la Viejita de la Siesta

A la hora de la siesta aumenta el calor del sol, y ya que las madres no pueden convencer a sus hijos de no salir a la calle para jugar, usan el método de la intimidación, así que usan con los niños la ilusión de que hay una mujer viejita que se llama la "viejita de la siesta", que castiga o coge con ella a un lugar lejano a cualquier niño que esté en la calle a la hora de la siesta, por eso los niños se burlan de esta historia representado el papel de ésta, así que salen a la calle y uno de ellos representa a la viejita que corre tras los niños y que tiene en su mano un bastón, y en el juego los niños se ríen de ella y tratan de tocar su espalda para que corra atrás de ellos y cantan una canción con palabras que se mofan de ella. Este personaje imaginario es una combinación de la imaginación del niño con el aspecto real de la viejita; se puede jugar a partir de los 6 años. (Chalabi, 1996).

59. El Juego de Agarrar la Cuerda- Tiro de soga

Este es uno de los juegos colectivos y favoritos que se juegan frecuentemente por los niños de 6 años y más, y a veces por las niñas; se necesita un lugar amplio y una cuerda de 5 metros y lo practican todo el año según el clima. Para llevarse a cabo, los jugadores se dividen en dos equipos, y se pinta una línea recta en el suelo y cada equipo coge un lado de esta línea así que los dos estén de opuesto; la condición esencial en el juego es

que el número de jugadores sea igual en los dos equipos, y que cada uno tome un lado de la cuerda y se prepare, al escuchar la señal del profesor, para empezar a tirar de ella cada equipo hacia su lado tratando de obligar al equipo oponente a cruzar la línea; el equipo que gana es el que no traspasa esta línea. (Ent, 53 años, H, 3 Enero 2010).

60. El Juego de Los Nudos

Este juego lo practican niños y niñas de a partir de 9 años, necesita dos jugadores y una cuerda fina de unos 100 centímetros de longitud y se puede practicar todo el año. El jugador se ata la cuerda por los extremos y lo coge entre sus manos y los dedos se van entrelazando con la cuerda formando una figura básica, y el siguiente jugador la coge en determinados puntos, pasándola por sus manos y creando otra figura diferente, y así sucesivamente; el jugador que falla, perderá el juego. (Ent, 38 años, H, 6 Diciembre 2009).

LOS JUEGOS DE EVENTOS Y OCASIONES

61. El Juego de Um Iktampo

Las niñas salen a las calles y se ponen la ropa de una anciana que lleva con ella una pequeña cesta y cantan juntas una canción que se compone de una oración para que caiga la lluvia; pasan por las casas de las participantes en el juego pidiendo cualquier cosa que se coma, y después dividen lo que ha sido recogido. Es uno de los juegos muy antiguos que no se mencionan hoy en día. (Sukayna, p.17)

62. El Juego de Cheychbany

Este juego lo practican a partir de los 14 años, el número de participantes es ilimitado y es un juego masculino, no lo practican en las casas, así que los niños salen por la noche a la calle y uno de ellos se pone una capucha sobre su espalda o cubre su cuerpo con las fibras de palma, y después salta en frente de los otros niños mientras ellos lo siguen y

cantan y ríen y tocan las puertas de las casas pidiendo frijoles y garbanzos, y no se paran a cantar hasta que les brinden estos frijoles y garbanzos. (Chalabi, 1986, p. 76).

LOS JUEGOS DE LA MADRE Y EL HIJO EN LA PRIMERA INFANCIA

63. El juego de Tarbijj

La madre pone sus manos debajo de las axilas del niño y lo ayuda a pararse en sus piernas, después lo alza para arriba y lo baja para abajo tocándolo suavemente con sus dedos a la espalda para mantener un ritmo. Los niños responden rápidamente a estos estímulos y piden a la madre que siga con ellos. La sonrisa del niño, sus risas y los movimientos de sus piernas indican que el niño quiere continuar con el juego. (Hgeg, 2004, p.13).

64. El juego de Dubaj

Cuando el niño se acerca a su madre ella lo abraza agarrando su mano, frotándola y diciendo (*Dubaj Dubaj las manitas de fulanito son bellas*). Y después empieza a doblar sus dedos en sucesión, mencionando la función de cada dedo: empieza con el dedo meñique y al llegar al dedo pulgar se acaba el juego haciendo cosquillas a la mano del niño representado los pasos de un ratón, hasta llegar a su axila y hacerle cosquillas mientras el ríe. Se nota que el niño no se cansa de este juego. (Chalabi, 1986, p.55).

Ficha de entrevista para la recogida de información de los juegos de niños y niñas libios en el pasado

Fuente:	
Edad	
Género	
Profesión	
Lugar donde vive	
Lugar donde transcurrió su infancia	
Nombre de juego	
Edad	
Género	
Época	
Nº de jugadores	
Materiales	
Espacio	
Descripción del juego	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

ANEXO II: LOS JUEGOS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS EN LOS CETROS EDUCATIVOS LIBIOS EN LA ACTUALIDAD

ANEXO II: A

Las observaciones sobre los juegos de los niños de ambos géneros en las escuelas preescolares de 3 a 4 años

* **Obs** «Un niño juega consigo mismo con una rueda de coche, e imita el sonido del motor de éste» (Escuela Igraa, Sala de juego, 3.12.2009).

* **Obs 2** «Una niña está jugando con una taza imitando que está bebiendo té» (Escuela Igraa, Sala de juego, 3. 12.2009).

* **Obs 3** «Tres niñas de la misma mesa juegan juntas haciendo la representación de que están preparando la comida, usan los utensilios y moviendo sus manos de manera tal que parece que realmente están haciendo la comida: comparten las piezas, hablan entre sí, etc. Otra niña está jugando con un osito pequeño como si fuera un bebé» (Escuela Igraa, Sala de juego, 13. 12.2009).

* **Obs 4** «Las niñas, cada vez que van a coger un juguete de las cestas de juguetes, eligen muñecas, utensilios de cocina, ositos y animales. La mayoría de sus escenarios de juegos tienen que ver con la cocina o con jugar con las muñecas. Los niños usan los utensilios de la cocina pero no para jugar a que cocinan sino para completar las piezas incompletas del juego imaginado por ellos, por ejemplo, un niño después de formar una columna de cubos con forma de hombre, pone sobre él la olla como si fuera su sombrero.» (Escuela Igraa _ Sala de juego, 13.12.2009).

* **Obs 5** «Un niño que tenía tres años y medio puso el rinoceronte en un camión y lo movió imitando la voz de un cordero, como si lo estuviera trasladando. Después de llegar a un punto especificado sobre la mesa, le dijo a su compañero en el juego, "*voy a bajar al*

cordero y a amarrarlo al árbol", luego acercó su nariz al carro y le dijo a sus amigos, *"huélanlo, tienen un olor malo por las heces del cordero ja ja ja"* Sus amigos pretendieron estar oliéndolo, y comenzaron a reírse juntos. Con este comportamiento podemos decir que los niños apoyan la imaginación mutua. » (Escuela Igraa, Sala de juego, 15.12.2009).

* **Obs 6** «Los niños varones tienden a jugar con los coches, por ejemplo los encontramos en esta sala de juego participando en una carrera de coches con sus amigos sobre los asientos, imitando el sonido del coche. Si algunos de ellos no encuentra un coche completo de entre los juguetes de la cesta que está en la misma sala, se conforman con las ruedas nada más, y si encuentra cualquier parte de ella la considera un coche completo y juega con ella como si estuviera completo, y si no encuentra ninguna pieza de coche, juega con cualquier cosa como si ésta fuera el auto». (Escuela Igraa _ Sala de juego, 15.12.2009).

* **Obs 7** «Hay dos niñas que estan jugando sobre el asiento, una extiende su mano mientras la otra trata de tocarla, y si alguna no es capaz de alejar su mano a tiempo, es castigada por la otra pellizcándole la mano. (Escuela Igraa, Sala de juego, 15.12.2009).

* **Obs 8** «Un niño puso un grupo de cubos sobre la mesa en forma de cuadrado cerrado, colocó una vaca y una cabra dentro de éste y comenzó a hablar con sus amigos diciéndoles, *"si abro el granero saldrán los corderos"*; luego sus amigos le sugirieron que cambiara la manera de jugar, y que empezaran a jugar el juego de enfrenar la vaca con el rinoceronte para ver quién gana, así que cada uno de ellos tomó a su animal y comenzaron a reírse y a acercar a los animales para chocarles las cabezas» (Escuela Igraa, Sala de juego, 15. 12.2009).

* **Obs 9** «Un niño está jugando con una rueda pequeña, la agarra con la mano derecha, la pone sobre su mano izquierda y la suelta para que ruede sola sobre la mesa. Pasa con este juego aproximadamente 7 minutos» (Escuela Al-Andalus _ Sala de juego, 16.12.2009).

* **Obs 10** «Dos niños de cuatro años están jugando, cada uno con su coche. Uno de ellos golpea fuertemente con su coche el del otro y lo rompe. Una niña llorando dice a la maestra que su compañera del otro asiento cogió su plastilina» (Escuela Al-Andalus _ Sala de juego, 16.12.2009).

* **Obs 11** «Un niño está jugando con los juguetes de construcción formando una figura, otro niño lo desbarata, se enfada mucho y vuelve a jugar pero tomando precaución de ese niño» (Escuela Al-Andalus _ Sala de juego, 16.12.2009).

* **Obs 12** «Una niña de cuatro años está jugando el juego de cocina y no tiene cuchara, utiliza su dedo para mover la comida» (Escuela Al-Andalus _ Sala de juego, 16.12.2009).

* **Obs 13** «Los niños y niñas se imitan mutuamente en la selección de los juguetes, por ejemplo, si un niño escoge el timón del carro de la cesta de juguetes que está en la sala, su compañero en el asiento escoge un timón también» (Escuela Igraa _ Sala de juego, 25.1.2010)

* **Obs 14** «Hay un niño que está jugando solo con un toro, moviéndolo sobre la mesa y diciéndole algo en secreto» (Escuela Al-Andalus _ Sala de juego, 31.1.2010).

* **Obs 15** «Algunos juegan de verdad mientras que los otros se complacen sólo mirando y expresando sus opiniones» (Escuela Al-Andalus _ Sala de juego, 31.1.2010).

* **Obs 16** «Dos niñas, en edades aproximadas de tres y medio y tres y ocho meses de edad respectivamente , juegan con muñecas en su asiento como si fueran madres e hijas hablando con ellas y simulando que les están dando de comer» (Escuela Al-Andalus _ Sala de juego, 31.1.2010).

* **Obs 17** «Un niño de cuatro años, mientras está jugando con un animal, narra su aventura imaginaria de una manera muy seria como si fuera un héroe y parece estar seguro que los otros le creen, incluso algunos de sus compañeros lo interrumpen

contando sus aventuras, ya que al parecer también disfrutaban al hablar de sí mismos con sus amigos» (Escuela Al-Andalus _ Sala de juego, 31.1.2010).

* **Obs 18** «Hay algunos niños de ambos géneros en esta sala que juegan en sus asientos cerca los unos de los otros, utilizando juguetes similares pero sin compartir sus juguetes, ya que cada cual se interesa mucho por el suyo y no permite que los otros lo agarren. » (Escuela Igraa, Sala de juego, 2. 2.2010).

* **Obs 19** «Dos niños de cuatro años están observando a un grupo de niños mientras juegan con los juegos de construcción; no participan en el juego pero hablan con ellos y les hacen algunas preguntas, escuchando lo que dicen y riéndose si éstos lo hacen» (Escuela Igraa, Sala de juego, 2. 2.2010).

* **Obs 20** «Dos niños juegan solos en la misma mesa, no participan con los otros en sus juegos sino que juegan entre ellos con los cubos y conversan» (Escuela Igraa, Sala de juego, 2. 2.2010).

* **Obs 21** «Los niños que tienen cuatro años juegan en grupos de 3 o 4 niños, y de pronto se desintegra este grupo por alguna causa y se forman grupos nuevos» (Escuela Igraa, Sala de juego, 2. 2.2010).

* **Obs 22** «Niños y niñas les gusta jugar con palabras nuevas y cambiar el sonido de sus letras, además de convertirlas en otras. También hacen melodías con las palabras » (Escuela Igraa, Sala de juego, 2. 2.2010).

* **Obs 23** «Al jugar con el balancín muchas veces notamos que cuando los pesos de los jugadores son desiguales, y el más delgado se eleva mucho, viene el niño del turno siguiente y se presenta voluntariamente para ayudarlo a bajar sin que corra peligro, y de esta manera juegan cooperativamente». (Escuela Al-Andalus _ patio_ Recreo, 2.3.2010).

* **Obs 24** «En el caso del juego con el columpio o el balancín, algunos niños y niñas de cuatro años, a pesar de terminar sus turnos, insisten en seguir jugando y no abandonan el juego fácilmente para que otros lo usen» (Escuela Al-Andalus, patio, Recreo, 7.3.2010).

* **Obs 25** «Los niños se distribuyeron entre los columpios y algunos de los que no encontraron lugares para sentarse ofrecieron empujarles a sus amigos hasta que vengan sus turnos, mientras que hay otros que compiten por sentarse sobre los columpios, y al final se quedan esperando con disciplina su turno» (Escuela Al-Andalus _ patio_ La Clase de Educación Física, 5.4.2010).

ANEXO II: B

Las observaciones sobre los juegos de los niños de ambos géneros, en las escuelas preescolares de 4 a 6 años

***Obs** «Algunos niños y niñas no participan en el juego con los otros, se complacen observando o jugando solos, mientras otros piden la ayuda de la maestra para que les dejen participar en el juego, o toman turno en la fila para deslizarse por el tobogán o subir al balancín» (Escuela Al-Andalus _ Recreo, 24. 2.2010).

***Obs** «Un grupo de niñas de cinco años se agarran las manos y se mezclan con el grupo de niños que están esperando sus turnos en el juego para subirse al tobogán, de tal manera que aseguran el entrar como un grupo fuerte y de no ser expulsadas del juego por los otros La manera de hacer alianza entre las niñas resulta efectiva para entrar en el juego de una manera colectiva» (Escuela Al-Andalus _ Recreo, 24. 2.2010).

***Obs** «Dos niños de cinco años de edad están jugando al columpio y de repente empiezan a pegarse entre sí, dándose patadas por el pleito. Dentro del juego, algunos niños se comportan de una manera grosera y algo violenta, por ejemplo, empujan con sus hombros y se dan patadas» (Escuela Al-Andalus _ Recreo, 2. 3.2010).

***Obs** «Un grupo de seis niños de cinco años caminan en una fila sin una dirección fija» (Escuela Al-Andalus, Recreo, 2. 3.2010).

***Obs** «Unos niños varones de cinco años encuentran un palo y lo utilizan como un caballo» (Escuela Al-Andalus _ Recreo, 7. 3.2010).

***Obs** «Un grupo de niños de cinco años estaban haciendo unos movimientos de kárate para ver quién podía hacer el mejor » (Escuela Al-Andalus, Recreo, 5.4.2010).

***Obs** «El campo de juego tiene un grupo de columpios individuales, binarios y cuaternarios. Los niños se distribuyeron entre los columpios y algunos de los que no encontraron lugares para sentarse ofrecieron empujar a sus amigos hasta que llegue su turno, mientras que hay otros que compiten por sentarse sobre los columpios, y se confirman con esperar disciplinadamente su turno» (Escuela Al-Andalus _ patio_ La Clase de Educación Física, 5.4.2010).

***Obs** «Algunos niños y niñas se ofrecen a empujar a sus compañeros que están sentados en los columpios» (Escuela Al-Andalus, Recreo, 5.4.2010).

***Obs** «Junto con la profesora organizaron el juego de «las sillas. En este juego participaron diez niños y niñas. Primero la maestra puso nueve sillas en forma de círculo, de manera que las espaldas de las sillas quedasen unas contra otras, luego les ordenó a los jugadores que girarán alrededor de las sillas y que no se sentaran antes de escuchar la señal; entonces la maestra les dio la señal del inicio del juego para girar alrededor de éstas y posteriormente les dio la señal de sentarse, y el niño que no consigue sentarse en una silla pierde y es eliminado » (Escuela Al-Andalus, patio, La Clase de Educación Física, 5.4.2010).

***Obs** «Todos los alumnos de la clase se pararon en un círculo para jugar el juego de «pañuelo volado». Primero escogieron al primer jugador para que pasará alrededor del círculo con el pañuelo en su mano, luego los participantes del juego comenzaron a cantar una canción que acompaña al juego y al terminar, el jugador que tenía el pañuelo lo puso sobre uno de sus compañeros y se escapó rápidamente, entonces este jugador tuvo que alcanzarlo para capturarlo y tocarlo con el pañuelo antes de que llegara a su lugar en el círculo y se parara en él, y de esta manera continuó el juego hasta que todos participaron» (Escuela Al-Andalus, patio, La Clase de Educación Física, 5.4.2010).

***Obs** «Un grupo mezclado de niños de cuatro y cinco años estaban jugando el juego del tobogán, algunos estaban parados esperando el turno, otros estaban deslizándose; mientras habían niños y niñas que prefirieron no participar y se conformaron solo con observar, dar instrucciones o comentarios, reírse de los otros, molestarlos y desafiarlos para ver si podían hacer un movimiento específico al bajar» (Escuela Al-Andalus, patio, Recreo, 6.4.2010).

***Obs** «Cuatro niños varones estaban jugando en una de las esquinas del patio con un palo de escoba que habían encontrado, uno de ellos estaba tratando de mostrar sus habilidades simulando movimientos de *kung fú*, moviendo el palo en distintas direcciones mientras todos decían, yo también puedo hacerlo» (Escuela Al-Andalus, patio, Recreo, 6.4.2010).

***Obs** «La maestra dibujó una línea sobre el suelo y puso una cesta a una distancia de esta línea, para jugar el juego de «**la canasta**». Delante de la línea se para un jugador que tiene que lanzar la pelota hacia la cesta. El que fue seleccionado tiró la pelota y falló ya que la pelota cayó fuera de la cesta; de esta manera continuó el juego hasta que todos los niños lanzaron la pelota. Posteriormente los ganadores jugaron contra el primer ganador» (Escuela Al-Andalus, patio, La Clase de Educación Física, 6.4.2010).

***Obs** «Para practicar el juego de «Pescar a los peces» los niños necesitaron de la participación de la maestra. Se pararon desordenadamente mientras la maestra estaba sujetando la pelota y cada vez la tiraba suavemente para que tocara a aquel que no prestaba atención; entonces éste tenía que salir del juego. Algunos se escapaban rápidamente para evitar la pelota, lo cual representa la regla esencial del juego. Se notó en los niños mucha alegría y felicidad al jugar, riéndose cada vez que la pelota tocaba a alguno de ellos y saltaban para escaparse de ella» (Escuela Al-Andalus, patio, La Clase de Educación Física, 6.4.2010).

***Obs** «El juego de «Dibujar sobre la tierra» consiste en que los niños y niñas comienzan a seleccionar algo específico y a dibujarlo sobre la tierra usando los dedos o una rama pequeña de un árbol. Dibujaron un cuadrado, un círculo, una pelota, un coche, una mamá y un refrigerador, y cada uno de ellos invitaba a sus amigos a que miraran sus dibujos y les explicaba qué habían dibujado» (Escuela Al-Andalus, patio, La Clase de Educación Física, 7.4.2010).

***Obs** «Los niños y niñas formaron un círculo aguantándose las manos para jugar «el juego del Corro». Juntos comenzaron a acercarse al centro del círculo y luego se alejaron mientras cantaban la canción del juego; aquí se nota que los niños no saben la canción, se mueven demasiado fuerte provocando la caída de las niñas al suelo, mientras que ellas cantan la canción con los movimientos de las manos asociadas a cada sección. En este caso parece que las niñas dominan el juego pero no con tanta pericia como las alumnas de los otros grados avanzados de primero y segundo grado» (Escuela Al-Andalus, patio, La Clase de Educación Física, 7.4.2010).

***Obs** «Los jugadores de ambos géneros formaron un círculo para jugar el juego de «balón en movimiento», en el cual se pasa el balón de uno al otro. La profesora da la orden de parar el pase de balón, y el niño que tenga el balón en las manos abandona el juego y así sucesivamente hasta que quede un solo niño que será el ganador» (Escuela Al-Andalus, patio, La Clase de Educación Física, 7.4.2010).

***Obs** «Para jugar el juego de «los Números», los participantes forma círculos pequeños y cada círculo elige un número. A continuación la profesora nombra un número de círculo y éste empieza a girar alrededor de sí mismo, y así sucesivamente la profesora nombra los números de los demás círculos hasta que todos giren a la misma vez, finalizando así el juego» (Escuela Al-Andalus, patio, La Clase de Educación Física, 7.4.2010).

***Obs** «Dos niñas comenzaron a actuar, una de ellas pidió representar el rol de la madre y la otra el rol de su hija, así que se dirigieron a un lado del cuarto que tenía una estantería y escogieron un estante un poco grande para considerarlo como la cocina, y que era al mismo tiempo la mesa sobre la cual trabajaban. La niña le dijo a su madre, *"mamá ¿qué haremos para el almuerzo?"* La mamá simuló estar pensando y luego dijo, *"patatas fritas"*, entonces las dos pretendieron estar pelando las patatas: la madre usa sus manos como si estuvieran las patatas y a la vez como las herramientas de pelar. La hija encontró un libro pequeño y lo usó como si fuera una peladora, así que lo sujetó con su mano izquierda y pretendió estar sujetando las patatas con su mano derecha, alzándola y bajándola como si estuviera pelando las patatas de verdad. Luego se detuvieron un momento y la mamá dijo, *"queremos almorzar"*, simularon poner la comida sobre el suelo y se sentaron; entonces la hija dijo *"en el nombre de Dios"* y comenzaron a hacer los movimientos de comer del plato y poner la comida en la boca y luego dijeron *"gracias a Dios"* y se dirigieron a la cocina y hicieron como si la estuvieran limpiando. Aquí las dos jugadoras no usaron ningún utensilio sino que dependieron de sus manos, siendo la mano la que limpia (la que ejecuta la acción) y al mismo tiempo es la servilleta con la cual se limpia. Luego se acabó el espectáculo y sus amigas les aplaudieron» (Escuela Al-Andalus, sala de juegos y actividades, 7.4.2010)

***Obs** «cada uno se puso la máscara de su personaje en la mano para moverla durante la representación. El que representaba el rol del gato pretendió estar limpiando su casa. (Aquí el niño que tenía la máscara del gato comenzó a mover su mano como si estuviera limpiando su casa de verdad). Luego habló consigo mismo y dijo, *"yo tengo dinero en mi hucha y quiero comprar algo, compro un chocolate? No, no, porque me haría caries, compro un dulce? No, no, porque me haría caries, ¿compro un chicle? No, no, porque me haría caries; entonces compraré leche porque me dará fuerza y salud"*. Posteriormente pretendió ir al mercado y comprar leche, después regresó a la casa y hirvió la leche pero no la tomó porque estaba caliente; en ese momento vino el ratón y pretendió estar tocando la puerta (*hizo algunos movimientos en el aire como si estuviera tocando la puerta de verdad*) el gato salió, lo recibió y le preguntó *"¿qué quieres?"* " *Mi mamá quiere tu tamiz"*, le dijo el ratón, y entonces el gato le dijo, *entra en la cocina pero*

no tomes la leche, (y el niño pretendió estar entrando en la cocina y se dirigió al lado de la sala que tiene una librería con unos estantes pequeños, los cuales se ponen las máscaras de los personajes representados en los juegos dramáticos) pretendió tener hambre y tomó la leche, se limpió un lado de su boca y dejó el otro, y al salir de la cocina el gato le preguntó, "¿tomaste le leche?" "No, no", le respondió, entonces el gato le dijo, "tú estás mintiendo porque los rastros de la leche están en tu boca", y aquí el gato lo castigó cortándole su cola y el ratón volvió a su casa (el niño que representaba al rol del ratón pretendió estar caminando a su casa, y entonces la maestra participó en el juego tomando el rol de su madre), "¿qué te pasa?" Le pregunto, "el gato me quitó la cola", le dijo el ratón, "entonces tienes que regresar a la casa del gato, disculparte de él y pedirle que te devuelva tu cola ya que tú tienes una fiesta y bailarás con ella" (con la cola), le dijo su madre, así que, el ratón volvió a la casa del gato y pidió disculpas pero el gato le dijo, "no te perdonaré hasta que devuelvas la leche", entonces el ratón fue a buscar una vaca (y aquí entró otra niña en la representación) y le pidió leche, le mintió y le dijo que su madre quería hacerles un pastel y quería leche, la vaca le dijo, "no, no te daré leche hasta que me traigas la hierba de la granja", el ratón se dirigió a la granja (y aquí se unió a ellos otro niño tomando el rol del granjero) y le dijo al granjero, "dame un poco de hierbas porque hemos comprado un conejo y queremos darle hierbas", el granjero le respondió que no tenía hoz para picar las hierbas, y le dijo, vete al herrero y tráeme una hoz para darte un poco de hierba, entonces el ratón pretendió ir al herrero (el cuál fue representado por un niño nuevo) y le dijo, "quiero que me des una hoz", el herrero le respondió que lo haría con la condición de que el ratón le soplara sobre el fuego, así que el ratón comenzó a soplar pero el humo le entró en sus ojos y se cayó en el fuego. Y entonces los niños dijeron, éste es el fin de la mentira» (Escuela Al-Andalus, sala de juegos y actividades, 7.4.2010).

***Obs** « Una de las niñas produjo un sonido como si fuera el timbre con el que llaman al camarero para pedir de comer. El niño que representaba al camarero tenía puesto un uniforme de este personaje y llevaba en su mano un libro que representaba el cuaderno de notas en el cual los camareros registran las órdenes; al oír el sonido del timbre se dirigió a ellas y les preguntó que qué querían pedir y una de ellas dijo, "yo quiero patatas fritas", la

segunda dijo, "yo quiero zumo" y la tercera pidió un "hamburguesa", entonces el niño se fue directamente sin escribir las solicitudes, lo cual le indicaron a sus compañeros que lo estaban observando, y uno de ellos le dijo, "haz un movimiento como si estuvieras escribiendo", y otro le dijo, "ve y compórtate como si estuvieras trayendo la comida", así que cada uno de los niños participó con su opinión. Otro niño dijo, "yo puedo representar el rol mejor que él", y entonces el camarero regresó y pretendió escribir las órdenes con su dedo de acuerdo con las instrucciones de su colega y luego trajo un plato pequeño y un vaso vacío como si hubiera traído la comida.

***Obs** «Juegan en grupos pequeños, pero las peleas se repiten entre ellos especialmente entre los niños que se golpean con los manos y se dan patadas, por no poder cooperar correctamente; sin embargo, estas peleas son breves y olvidadas rápidamente. Algunos de ellos sonríen a los otros después de pelearse, como si estuvieran diciendo, "¿verdad que nos peleamos? pero son peleas amistosas y nosotros somos amigos"» (Escuela Al-Andalus _ Recreo, 4. 5.2010).

ANEXO II: C

Los juegos de los niños y niñas en las escuelas de primaria.

Siglas de codificación:

CH: Califa El Hagagi

Pa: Palestina

(Califa El Hagagi y Palestina son los nombres de las escuelas donde se realizó el trabajo de campo)

CEF: Clase de Educación Física

1. El Juego de Los días de la Semana

Este es un juego para las niñas a partir de 8 años de edad y no necesita ni terreno grande ni material, el número de jugadoras puede ser de 7. Para llevarlo a cabo se forma un círculo y se escoge la jugadora que empezará el juego; éste comienza cuando ella menciona el primer día de la semana y pone la palma de su mano sobre la de su compañera que la sigue, después la segunda mencionando el segundo día y pone su palma sobre la de su amiga y así hasta llegar al último día de la semana, y aquí la última jugadora tiene que tener cuidado de que no toquen su mano porque, caso contrario, sale del juego. El juego continúa de esta manera hasta que quedan dos jugadoras nombrando éstas los días por turno entre ellas dos; a quien le toca el último día toca con su mano la de su compañera saldrá, pero si no, su compañera tendrá tres intentos para tocar la mano de esa jugadora ganando si llega a tocarla y si no, ganará la otra jugadora. Este juego depende del movimiento de las manos además de la concentración y la atención. (CH, CEF, 14 Febrero 2010).

2. El Juego de ¿Dónde está el Camello?

Este es un juego dinámico, divertido y popular entre las niñas. Lo practican a partir de los 9 años y está acompañado de una canción, el número de jugadoras es ilimitado pero necesita un espacio adecuado para formar un círculo abierto. Al comenzar se decide quienes serán las dos jugadoras que empezaran el juego, la primera que se llama Aisha y se para en uno de los dos extremos del círculo, y la otra es Fátima y se coloca en el otro extremo. Aisha empieza a cantar y decir: "*Fátima ¿dónde está el camello?*" Le responde: (Aisha) "*está en la granja*", le dice: (Fátima) "*¿qué está comiendo?*" le responde: "*granos de maíz*", le pregunta: "*¿que está tomando?*" , le dice: "*agua dulce*" y en este momento Fátima entra con todas las jugadoras en una fila por debajo de las manos de la jugadora Aisha en el otro lado del círculo, y al final, la jugadora que está parada cerca de Aisha empieza a girar normalmente porque todas las manos que están entrelazadas, y al entrar por el lugar en el que está Aisha, entonces gira la jugadora que está cerca de ella. De esta manera, cada vez entran por debajo de las manos de la jugadora que sigue a la que se volvió hacia atrás, hasta que se cambie la forma del círculo así que las caras de las jugadoras estén para atrás, y al final del juego se quedan las dos jugadoras Aisha y Fátima. (CH, CEF, 14 Febrero 2010).

3. El Juego de Mama Quiero Dormir

Este es uno de los juegos preferidos por las niñas que tienen 9 y 10 años y el número de participantes es ilimitado. Se selecciona la primera jugadora por sorteo, el resto del grupo forma un círculo en el medio del cual se sienta la jugadora escogida, fingiendo dormir y poniendo sus manos bajo su cabeza, mientras tanto las niñas giran en círculo y cantan una canción a la jugadora dormida que representa a la hija, mientras el resto del grupo representa a la madre que trata de despertar a su hija que no quiere despertarse, con la excusa de querer dormir. Las niñas dicen: "*mi hija, son las 6*", responde la hija: "*mamá, todavía quiero dormir*", le dice la madre: "*mi hija, son las 7*", le responde la hija: "*todavía quiero dormir*", y así sucesivamente hasta llegar a las doce, cuando se despierta

la hija y corre tras las otras jugadoras que tratan de escaparse, y aquella que es capturada sustituye a la hija en su rol. (CH, CEF, 11 Febrero 2010).

4. El Juego de Competencia de Zapatos

Lo juegan los niños y niñas de 8 a 10 años aproximadamente, el número de jugadores es ilimitado y es un juego colectivo muy entretenido en el cual se ríen los participantes frecuentemente. El juego depende del sentido del tacto y no necesita un lugar amplio. En este juego se sientan los jugadores de ambos géneros en el suelo y forman un cuadrado con un lado abierto, luego la profesora selecciona los jugadores que empezaran a jugar, quienes no son más de cuatro cada vez para que no se incomoden en el juego. Éstos se quitan sus zapatos y tapan sus ojos con un pañuelo, después el profesor mezcla todos los zapatos y los mueve para cambiar sus posiciones, se paran los jugadores sobre una línea predeterminada y al oír la señal del profesor salen a buscar a sus zapatos, y la condición esencial para ganar es la observancia del tiempo especificado por el silbato del profesor y también encontrar el zapato correcto. (Pa, CEF, 8 Febrero 2010).

5. El Juego de Ayucha

Este juego es particular de las niñas y se juega frecuentemente en la escuela, lo practican niñas de entre 6 y 11 años, y el número de participantes es ilimitado ya que toda la clase puede participar en el juego. Se selecciona por sorteo la primera jugadora que representara el papel de Ayucha, mientras tanto el resto del grupo hace un círculo tomados de las manos. Al comenzar, la jugadora seleccionada se para fuera del círculo y empieza a cantar "*¿puedo jugar con ustedes?*", le responde el resto del grupo "*no, no*", ella dice "*por favor*", le responden "*no no no*", ella dice que "*Dios los proteja*", le dicen "*¿cómo te llamas?*" les dice "*Ayucha*", le dicen "*bienvenida, Ayucha, puedes jugar con nosotras*", y aquí se abre el círculo y entra Ayucha, y las jugadoras repiten "*elige una de las chicas*", entonces Ayucha pone su mano derecha sobre sus ojos y empieza a dar vueltas, en este momento el círculo para de dar vueltas y la única que se queda moviendo es Ayucha señalando con su mano izquierda hacia las participantes. Después se detiene

señalando a una de las jugadoras, quien representará el rol de Ayucha en el siguiente juego. (CH, CEF, 21 Diciembre 2009).

6. El Juego de la Espina

Este juego es particular de las niñas de 6 a 11 años, necesita un lugar amplio y se basa en el movimiento y la corrida. Las jugadoras forman un círculo en el cual se para una de ellas representando el rol de una niña que le entró una espina en su pie, está saltando sobre una sola pierna y cantando "*ay ay una espina entro en mi pie*" y responden las otras jugadoras "*corre atrás a nosotras para sacarla*", y se repite esta canción tres veces. Después de la tercera vez las jugadoras empiezan a correr huyendo de esta niña, quien las persigue moviéndose sobre una sola pierna, hasta que logre capturar a una de ellas para que tome su lugar. (Pa, CEF, 4 Febrero 2010).

7. El Juego de Pilota a Mano

Lo juegan los niños y niñas de entre 6 y 8 años, necesita un área amplia para formar un círculo y el número de jugadores es ilimitado. El juego parte de la selección de un primer jugador que se para en el medio del círculo y se encarga de pasar la pelota y tirarla con la mano al participante que está en frente de él para que la agarre y la tire también al siguiente jugador. De esta manera se pasa la pelota entre el grupo hasta que todo el círculo la juegue; al jugador que se le cae al suelo sale del juego y pierde. (CH, CEF, 21 Diciembre 2009).

8. El Juego de Tirar la sogá

Este es uno de los juegos colectivos que se practican por los niños y niñas de 8 años en adelante. No necesita un lugar amplio, pero sí de una cuerda de 5 metros para jugarlo. Primero se dividen las jugadoras en dos equipos de manera equitativa, se pinta una línea recta en el suelo y cada equipo coge un lado para que estén frente a frente. Cada equipo toma un lado de la cuerda y al escuchar la señal del profesor empiezan a tirar de ella

tratando de obligar al equipo contrarios a cruzar la línea; y el equipo que gana es el que no traspasa esta línea. (Pa, CEF, 4 Abril 2010).

9. El Juego de Ammar El Amaría

Este es uno de los juegos más famosos en la actualidad y se juega frecuentemente en las escuelas entre las niñas, de 9 a 11 años. El número de participantes es ilimitado y no necesita ningún objeto, sólo un área para moverse fácilmente pues el juego depende de movimientos rápidos de pies en relación con un canto. Las jugadoras se dividen en dos equipos, cada uno representa a una familia, se paran en dos filas opuestas la una a la otra, y los miembros de cada equipo se enlazan las manos, se deja una distancia suficiente entre los dos, y empieza el primer equipo a adelantarse con pasos rápidos hacia el otro al mismo tiempo que canta, y en este caso el segundo equipo no se mueve hasta después de que le llegue el primer equipo el cual se retira para atrás, y de esta manera cada vez que un equipo se adelanta, se retira el otro al mismo tiempo que se intercambian versos de la canción que gira en torno de una familia que pide a la otra las manos de sus hijas; y cada vez que los equipos avanzan escogen una hasta que se conviertan todos los miembros del segundo equipo en miembros de la primera familia. Se continúa de esta manera hasta que quedan dos jugadoras en la primera familia; al finalizar el juego se cambia el equipo segundo al primero y le corresponde el turno de pedir las manos. (Pa, CEF, 19 Enero 2010).

10. El Juego de Sin Sad Hin

Este es uno de los juegos más famosos entre las niñas de 9 a 11 años, se practica frecuentemente en las escuelas, el número de participantes es ilimitado y no necesita más que un área para moverse fácilmente; este juego se basa en la concentración y los movimientos rápidos de los pies coordinados con el canto. Para comenzar, las jugadoras forman un círculo tomándose de las manos, y escogen a una niña para que empiece el juego; éste está acompañado por una canción y el círculo empieza a rodar y cantar mientras dicen: "*sin sad hin Fátima pisotea a los pies o pestañea con los ojos*", y

aquí se para el círculo y la jugadora que fue seleccionada decide si quiere pisarle los pies a una cercana a ella o pestañear a otra para que ésta en turno pise el pie de cualquiera de las jugadoras que estén cerca de ella, la que también es seleccionada por la primera jugadora. Todo esto necesita que el juego sea desarrollado con algo de secreto y necesita que el resto de las jugadoras presten atención y que tengan mucho cuidado de la que está parada al lado de ella y de la primera jugadora también. La jugadora que es pisada sale del juego hasta que queden dos jugadoras que competirán para ganar. (Pa, CEF 16 Febrero 2010).

11. El Juego de Palmadas

Este es uno de los juegos frecuentemente practicados por las niñas que tienen entre 6 y 11 años de edad, y es un juego en parejas que depende del movimiento de las manos basado en una canción especial; no necesita un lugar amplio, y puede ser practicado en cualquier lugar, en la casa, en la escuela. Cuando es en las escuelas se observa el patio lleno de pares de jugadoras que aplauden. Para jugarlo las jugadoras se sientan frente a frente, empiezan a aplaudir con sus palmas sobre las palmas de la otra, una vez con la palma derecha de la jugadora número 1 con la palma izquierda de la jugadora número 2, y la otra vez al contrario; al mismo tiempo que cantan, y al finalizar la canción la primera jugadora dice: "*la que se quede sentada pierde y la que se pare gana*", y entonces la segunda jugadora tiene que prestar atención a la orden que da la primera adoptando la posición seleccionada por la primera para no perder. (Pa, CEF 16 Febrero 2010).

12. El Juego del Salto de la Rana

En este juego participan niños y niñas de entre 6 y 11 años. Los jugadores se dividen en dos equipos y los miembros de cada equipo se paran en una fila. El profesor o el jefe del equipo da luz verde para empezar el juego y aquí sale el primer jugador de cada fila y se sienta en frente de la línea seleccionada para empezar el juego con sus manos en la tierra, cargando su cuerpo y sus piernas dobladas, y entonces los dos jugadores empiezan a

saltar como una rana hasta llegar al punto del fin, y aquel que llega primero gana un punto para su equipo. (CH, CEF, 26 Enero 2010).

13. El Juego de Estatuas

Este juego lo practican las niñas de 11 años, se echa a suertes quién "se la queda". Este debe pillar a alguno de los demás jugadores tocándolo. Para no ser pillado, el jugador gritara "estatua" y se quedara inmóvil en una posición "graciosa" hasta que sea rescatado por otro jugador libre que lo toque. Cuando el que se la queda pill a alguien antes de que diga "estatua", se cambian los papeles. (Pa, CEF, 25 Marzo 2010).

14. El Juego de Tierra y Mar

Pueden participar niños y niñas de 6 años, el número de participantes es ilimitado. Para jugarlo se traza en el suelo una línea recta, de tal forma que todos los jugadores se colocan al lado de ésta. A un lado de la línea se le llama MAR y al otro TIERRA. Una vez colocados todos los jugadores a un lado de la línea, uno de ellos irá gritando "tierra", "mar", "mar", "tierra", "tierra" de tal forma que nunca se sepa que va a gritar a continuación. Los jugadores saltarán a un lado o a otro de la línea según grite el director del juego. Lo practicaron niños varones. (Pa, CEF, 16. Marzo 2010).

15. El Juego del Pañuelo Volador

Este juego es apropiado para niñas de entre 6 y 1 años. Consiste en sentarse el suelo después de escoger a la jugadora que comenzará a jugar, así que la niña que tenga el pañuelo comienza a moverse alrededor del círculo formado de niñas, tira el pañuelo sobre una de las jugadoras que formaban el círculo sin que lo sintiera y se escapa; entonces, cuando la jugadora sobre la cual se tiró el pañuelo se da cuenta, comienza a correr atrás de la que lo tiró, y en este juego, si la jugadora que tiró el pañuelo logra sentarse en un lugar vacío en el círculo antes de ser atrapada, gana y la otra jugadora toma su lugar. (CH, CEF, 21 Diciembre 2009).

16. El Juego de La Cuerda

Este juego es exclusivo para niñas de 8 a 11 años de edad, en el juego participan de 3 a 4 jugadoras. Para practicarlo se necesita un lugar espacioso y apropiado y una cuerda de 3 a 5 metros. Las jugadoras eligen la función de cada una, la primera en jugar tiene que saltar por encima de la cuerda, mientras dos compañeras sujetan la cuerda por los extremos y la mueven en sentido circular, sucesivamente van cambiando de función a medida que va perdiendo cada jugadora y para ganar no hay que tocar ni pisar la cuerda. (Pa, CEF, 4 Abril 2010).

17. El Juego de la Gallina Ciega

En el juego lo practican las niñas a partir de 6 a 11 años de edad. Primero se elige la jugadora a la que se le vendarán los ojos y hará el papel de la gallina. El resto de las jugadoras se reparten por el campo sin pasar los límites acordados. La jugadora con los ojos vendados intenta atrapar al resto de las jugadoras que mientras tanto aplauden y cantan, para distraerla. Si la gallina consigue capturar a alguna niña debe intentar reconocerla tocándole la cara, la cabeza y cuello y además pronunciar su nombre, si acierta, la jugadora capturada ocupará su lugar. (CH, CEF, 26 Enero 2010).

18. El Juego de la Carrera de Sacos

Este es un juego apto para niños de ambos sexos de entre 8 y 11 años de edad. Para jugarlo se necesita un lugar apropiado y sacos donde se puedan meter los participantes. Éstos forman dos equipos con igual número de participantes, cuatro o cinco en general. Cada jugador o jugadora se mete en un saco por los pies y hasta el pecho y lo agarra con las manos para que no se caiga. Los jugadores se ponen delante de la línea de partida. El responsable de dar la salida da la señal y los participantes salen dando saltos hacia la línea de meta. Está prohibido correr sin saco y no se puede tocar a nadie. El equipo ganador es el que llega primero a la meta y vuelve de nuevo a la línea de salida. (Pa, CEF, 8 Febrero 2010).

19. El juego de las Sillas

Lo practican niños de ambos sexos de entre 6 y 11 años de edad. Se colocan varias sillas en sitios determinados y una menos que el número de jugadores. Se elige al líder del juego que cantara una canción que esté de moda. Todos los participantes giran alrededor de las sillas al ritmo de la canción; de improviso el líder para de cantar y entonces todos deben intentar sentarse en una de las sillas y quien no lo logra abandona el juego. Después se quita otra silla para seguir jugando, hasta que sólo queden dos finalistas y una silla; quien logre sentarse en la silla gana el juego. (Pa, CEF, 16 Febrero 2010).

20. El juego del Corro

Es un juego para niñas de 6 a 11 años. Quienes forman un círculo agarradas de las manos, bailan y cantan una canción especial para el juego y hacen gestos y movimientos que se adaptan a las palabras de la canción, por ejemplo al decir: “así vuelan los pájaros” las niñas imitan con las manos los movimientos de las alas etc. Este juego tiene muchas variantes. (Pa, CEF, 30 Diciembre 2009).

21. El juego del puente- Pase Misi

Es un juego para niñas de entre 9 a 11 años de edad. En este juego se eligen a dos jugadoras que se ponen frente a frente poniendo las manos una encima de la otra, y cada una de ellas elige una palabra, por ejemplo, un color, nombre de un país o de animal sin que la sepan las demás. Después las participantes se ponen en fila y la primera elige una de las palabras elegidas por las dos jugadoras, luego todas las niñas de la fila hacen lo mismo, pero con otras palabras que irán eligiendo las dos jugadoras primeras; al terminar el turno cada jugadora se ponen en fila detrás de las dos jugadoras que eligen las palabras y después cada una va diciendo la palabra elegida a la de atrás, la cual deberá decir la suya y la de la niña anterior y así sucesivamente, y gana la niña que recuerde más palabras. Este juego necesita un espacio amplio, no necesita materiales y el número de jugadoras es ilimitado. (Pa, CEF, 24 Marzo 2010).

22. El juego de La Goma

Es un juego para niñas de 6 a 11 años de edad, se necesitan 3 o 4 jugadoras en cada tiempo (generalmente son 3 jugadoras), y unos metros de goma elástica. Al inicio se sortea quien comienza el juego, las jugadoras atan la goma y dos de ellas se la colocan frente a frente entre las piernas, y la que tiene el turno salta entre la goma con unos movimientos establecidos y no debe equivocarse; al termino de éstos si no ha perdido lo vuelve a repetir, pero cada vez con la goma más alta, así hasta que la jugadora se equivoque y entonces coge el turno una de las niñas que sostienen la goma entre las piernas. (Pa, CEF, 29 Marzo 2010).

23. El juego Agárrame y agarro contigo

Este juego es acpo para niños de ambos sexos de entre 6 y 11 años. Para comenzar se hace un sorteo para saber quien empieza el juego y corre detrás de los demás jugadores intentando atraparlos. El jugador atrapado se convierte en aliado del jugador e intentará atrapar también a otros. El juego continúa hasta que sólo queda un jugador que todos intentan atrapar y es el ganador del juego. El juego necesita un espacio amplio y que los jugadores que disfrutan de jugarlo tengan una energía motriz enorme. En este juego pueden participar todos los alumnos de la clase porque el número de jugadores es ilimitado. (Pa, CEF, 4 Febrero 2010).

24. El juego de Las Cuatro esquinas

Es un juego para niños de ambos sexos a partir de los 6 años de edad. Se pinta en el suelo un rectángulo remarcando sus cuatro esquinas y en é participan cinco jugadoras, una en cada esquina y la última en el centro del rectángulo. Antes de que el juego comience se reúnen las cuatro jugadoras de las esquinas y escogen un tema que tenga muchas palabras, además de decidir la forma de moverse por las líneas que forman el rectángulo: (derecha, izquierda, de lado, diagonal etc.). Después de haber decidido el tema, cada una vuelve a su esquina. El juego comienza diciendo a la jugadora del centro,

el tema elegido, luego ésta empieza a decir palabras y cuando acierte una las jugadoras de las esquinas cambian de sitio en la dirección elegida. La jugadora del centro sigue diciendo palabras sobre el tema y cuando acierta una intenta ocupar una de las esquinas que abandonan sus compañeras cuando intentan cambiarse. Si la jugadora del centro ocupa una de las esquinas, la que se queda sin esquina pasa a jugar en el centro y las cuatro ocupantes de las esquinas eligen otro tema para empezar a jugar de nuevo. Gana la jugadora del centro que consigue ocupar una esquina en tres oportunidades. (Pa, CEF, 4 Febrero 2010).

25. El juego de Alto y bajo

Este es un juego apto para niños de ambos sexos de 6 a 11 años de edad. Los jugadores se reparten por el campo de juego e el niño encargado de perseguir a los demás intenta agarrar a alguno de ellos. Cuando los niños se paran encima de algo (ya sea una piedra, cartón o un trozo de madera) dicen "alto o bajo" y no pueden ser agarrados por el niño que les persigue; el juego continúa hasta que consigue atrapar a alguno de los participantes. (Pa, CEF, 29 Marzo 2010).

26. El Juego de Guardias y Ladrones

Este es un juego para niños varones de 6 años, se juega en los espacios grandes y necesita también cualquier cosa que represente lo robado. Los jugadores se dividen en dos equipos y según el sorteo se decide cuál equipo representará el rol de la policía y cuál representara el rol de los ladrones. Luego empieza el juego, los ladrones se esconden y al asegurarse de que están en un lugar seguro, uno de ellos grita en voz alta “ladrones”, mientras un miembro del grupo de la policía grita “policía”, y empieza la búsqueda hasta arrestar a todos los ladrones; cuando uno de los ladrones logra tocar a uno de sus compañeros lo libera, y se acaba el juego cuando todos los ladrones son arrestados, así que los dos equipos cambian de roles.(Pa, CEF, 29 Marzo 2010).

27. El juego de Donde está la casa de Abu Sadia

Este juego lo practican niños y niñas de 6 años, se forman un tren y cada uno de los niños aguanta con su espalda al que está adelante de él. Cada uno de los niños pone su cabeza en la espalda de el primero y sus manos sobre sus hombros y empiezan a caminar mientras se intercambian el siguiente dialogo: "*¿dónde está la casa de Abusadia?*", "*todavía esta adelante*", y siguen así hasta llegar al lugar seleccionado; la única persona que ve es la primera en la fila las demás jugadores caminan con ojos cerrados. (CH, CEF, 11 Febrero 2010)

28. El Juego de Canicas

Lo practican los niños de a partir de 6 años. Se dibuja una línea recta sobre el suelo y se paran frente a ella y cada cual tiró su bola para adelante hacia otra línea, y según la distancia entre estas bolas y esta línea se determinan los turnos y se escoge el primer jugador; luego comienzan a jugar, así que el que pierde le da su bola al otro jugador. (Pa, Recreo, 13 Marzo 2010).

29. El Juego de los colores

En este juego el número de jugadoras no está limitado y necesita un gran patio, se puede jugar a partir de los 6 años y se escogen dos jugadoras por sorteo. Todas las participantes se sientan mientras las dos jugadoras escogidas se paran para iniciar el juego; comienzan a cantar una canción específica y luego mencionan un cierto color de la ropa de una de las niñas que están sentadas, entonces la niña que tiene este color sale corriendo de su lugar, si la alcanzan y la agarran la ponen en un lugar llamado "el infierno", pero si logra llegar a un cierto lugar llamado "el paraíso" antes de ser agarrada se considera como libre. (Pa, CEF, 16 Marzo 2010).

30. El Juego de la Palabra secreta

Las jugadoras, generalmente de 11 años de edad, forman un círculo tomándose de sus manos, entonces comienzan a rodear mientras las niñas siguen tomadas de las manos y cantan una canción especial que dice “*vamos a decir una palabra secreta y la dirá fulana*”, luego repiten las últimas dos letras del nombre de la jugadora “*fulana*” que dirigirá el juego y entonces ésta susurra en la oreja de la que está a su lado y le dice cualquier palabra que le viene a su mente, pero la condición esencial en este juego es que la jugadora tiene que prestarle atención a la palabra y escucharla bien, y en caso de no escucharla bien, no puede hablar sino que tiene que hacer una señal específica sobre la cual han quedado de acuerdo las jugadoras, o se considera perdedora y sale del juego; en caso contrario, si la escucha bien la dice a la jugadora que está a su lado y así sucesivamente hasta que se acabe el juego. (Pa, CEF, 25 Marzo 2010).

31. El Juego de los Nombres

Se juega a partir de 8 años, no necesita materiales. Para comenzar se forma un círculo, los niños se toman de las manos y cantan al mismo tiempo una canción especial de este juego, luego se detiene el círculo y una de las niñas comenzó a saltar, a dar vueltas y a aplaudir, y en este momento esta niña tiene que mencionar el nombre de una niña, un niño, o una fruta, así que la niña volvió y mencionó el nombre de Suad mientras estaba saltando, girando y aplaudiendo. La condición esencial de este juego es que la niña no equivoque de nombre, por ejemplo al mencionar el nombre de una verdura en vez del de una de las frutas. Así, continua el juego hasta que se termina el círculo y por las equivocaciones de las jugadoras que salen. Cabe destacar que las estudiantes del quinto grado jugaron este juego de una manera mejor que la del segundo grado, y que algunas de las niñas que se equivocaron no aceptaron aplicar la regla de salir del juego al equivocarse. (Pa, CEF, 25 Marzo 2010).

32. El Juego de Si mama si mama

Este juego lo practican niñas de 11 años. Depende mucho de la canción que lo acompaña: las jugadoras forman un círculo tomándose de sus manos, y comienzan a jugar mientras cantan; la condición esencial de este juego es que cada parte de la canción tiene que acabarse en una rima específica y la que se equivoque en poner un verso improvisadamente que no termina en la misma rima sale del juego, por ejemplo: “papá está comiendo chocolate, mamá está pelando la patata” y así, en este juego las jugadoras se quedan de acuerdo sobre el primer verso nada más, y a partir de éste comienzan a inventar el resto de los versos, y se ríen y se bromean las unas a las otras por los errores cometidos.(Pa, CEF, 25 Marzo 2010).

33. El Juego de Traspasar la sogá

Lo practicaron niñas de 6 años, así que dos de ellas aguantaron una sogá por sus ambos lados, mientras el resto de las jugadoras se pararon en una fila y comenzaron a traspasar la sogá, y cada vez se alza la sogá a un nivel específico sobre el cual se han estado de acuerdo, y cada jugadora que se equivoca en traspasar la sogá sale del juego. (Pa, CEF, 8 Abril 2010).

34. El Juego de ¿Que hay arriba de ti?

Este juego se juega en pares así que el lugar se llena de parejas, lo practican niños y niñas de 8 años aproximadamente. Dos jugadores con las espaldas enfrentadas, aguantan sus manos y alza uno de ellos al otro de manera que su cara se quede hacia el cielo y después lo baja para cambiar de lugar, y mientras tanto cantan y sigue el juego de esta manera. (Pa, CEF, 16 Marzo 2010).

35. El Juego de Pescador

Este juego lo practicaron niños varones de 6 años, los niños se paran en tres filas del mismo número, la primera y última fila representan al pescador, mientras que la fila del medio representa a los peces; los pescadores tiran la pelota y cada vez tratan de tocar a uno de los peces con ella, y aquél que es tocado con la pelota sale del juego. Este juego depende mucho del movimiento, y a la atención. (CH, CEF, 22 Marzo 2010).

36. El Juego de la Madre y la vieja

Un grupo de niñas de 11 años juegan un juego dramático social que se llama "la madre y la vieja". En este juego todas las niñas se sientan en un lugar específico como si estuvieran en la casa con su madre, y entonces una de ellas coge el rol de la vieja que pretende estar tocando la puerta (mueve su mano en el aire como si estuviera tocando la puerta). Una de las niñas pretende estar abriendo la puerta, saluda a la vieja y le pregunta qué quiere, entonces, la vieja le responde que quiere algo específico, y entonces si la niña es capaz de describir la cosa pedida por la vieja se considera libre y regresa a su lugar; si no puede hacerlo, la vieja la saca de la casa y la pone en un círculo dibujado previamente que se llama la casa de la vieja, y al final del juego, la madre comienza a buscar a sus hijas para recuperarlas de la casa de la vieja, así que las niñas y su madre se escapan de la casa de la vieja, y esta comienza a correr tras de ellas para capturarlas de nuevo. Cuando les preguntamos a las niñas sobre este juego y sus reglas respondieron que fue inventado por ellas y que cualquier jugadora podía jugarlo, y para aquellas que no sabían cómo jugar este juego podían aprenderlo al participar, o con la ayuda de las niñas que les explicaban voluntariamente el cómo jugar. (Pa, CEF, 24 Marzo 2010).

37. El Juego de la Casa cómica

Este juego lo practicaron niñas de 11 años. La historia de esta drama es sobre una persona que quiere vender a su casa amueblada, así que el comprador viene, le saluda y le dice, “quiero comprar la casa”, y el dueño de la casa le responde, “estamos de acuerdo, la casa

es tuya”, entonces cada jugadora pretende ser un mueble y toma una posición determinada, cualquier movimiento que le indique a un mueble específico, por ejemplo, una silla, un televisor, una nevera, una mesa, y así sucesivamente. Luego, entra el comprador a la casa y comienza a caminar y a reconocer a los muebles, y cada vez que toca a uno de estos, lo pellizca la jugadora que lo representa, como si el mueble mismo fuera el que lo hubiera hecho, así que el comprador se molesta, y la casa vuelve a su dueño. (Pa, CEF, 25 Marzo 2010).

38. El Juego de las Mascaras

Fue inventada por las niñas de 11 años, ellas inventaron el diálogo, las reglas y estuvieron de acuerdo sobre los nombres falsos y sobre quién representa el rol de la madre. El número de jugadoras no es limitado. Éste juego necesita un poco de maquillaje, máscaras y distintas ropas, pero las niñas no usaron nada de esto porque nada de ello estaba disponible, sin embargo compensaron la falta de utensilios pretendiendo que estas cosas estaban ahí, y jugaron como si existieran de verdad. La historia es sobre la mamá que le dice a sus hijas que va asistir a la boda de la hija de los vecinos y que ellas tiene que quedarse en la casa y no salir hasta que regrese, pero las chicas tenían ganas de asistir a la boda, así que después de que la mamá sale una de las hermanas sugirió una idea, les dijo, "*¿porqué no nos ponemos unas máscaras y maquillaje, nos cambiamos las ropas y los nombres y vamos a la fiesta? nuestra madre no nos conocerá después de este cambio*".

Las hermanas aprobaron la idea y cada una de ellas pretendió haberse puesto una máscara y haberse cambiado su nombre, todas fueron a la fiesta y se sentaron juntas, su madre las vio y le gustaron sus disfraces pero no supo que estas eran sus hijas, se acercó a ellas y les preguntó sus nombre, y estas le respondieron con sus nombres falsos, y antes de que se terminara la fiesta las chicas regresaron a la casa para precederle a la madre, al llegar, la madre comenzó a hablar con sus hijas y a describirles a las chicas que había visto en la fiesta, entonces una de ellas reveló el secreto y le dijo a su madre, mamá nosotras éramos aquellas chicas. Aquí, la niña que había cogido el rol de la madre pretendió haberse sorprendido, así que las hijas

comienzan a correr mientras su madre corría atrás de ellas para a atraparlas. (Pa, CEF, 25 Marzo 2010).

39. El juego de la boda

Un grupo de niñas del tercer grado se sentaron sobre el suelo en un círculo y comenzaron a representar a la boda en Libia, cada una de estas cogió su abrigo y se lo puso de una manera que le sugiere al uniforme popular de Libia, luego comenzaron a aplaudir y a cantar canciones del folklore de Libia, y algunas de ellas comenzaron a bailar de una manera tradicional, y se reían de la manera de bailar. (Pa, patio, CEF, 16.2.2010).

40. El Juego de la molestia

A las niñas de cuarto y quinto grado de 9 años de edad les gusta jugar el juego de la molestia. En este juego las niñas elijan a un niño, como objetivo de sus burlas hasta que éste comience a correr detrás de ellas para castigarlas,(el castigo consiste en pelearse con las manos). En muchas ocasiones, este niño pide la ayuda de sus amigos en esta tarea, y se nota en este juego la unión entre los miembros de un sexo contra el otro. (Pa, patio, Recreo, 15 Marzo 2010).

41. . El Juego de he he he

Un grupo pequeño de 6 años formado por tres niñas logra inventar un juego, la condición esencial de éste juego es que las niñas tienen que colocarse alrededor de una columna de hierro que está en el patio del juego mientras se toman de las manos; éste juego está acompañado por una simple melodía que dice" he he he", al principio, el círculo era chiquito, pero pronto, las niñas que estaban jugando le llamaron la atención a las otras y el círculo creció, en este juego, la niña que se cae al rodear no llora para que no la saquen del juego y porque está jugando, y así continúa el juego. (Pa, patio, CEF16.3.2010).

42. El juego de la Pared

Un grupo de seis niños del segundo grado de 8 años inventó un juego que se llama "el juego de la pared". En éste juego determina un punto de partida y un punto final, y los niños tienen que correr rápidamente desde el primer punto al otro de una manera colectiva y el ganador es el que llega primero. (Pa, patio, Recreo, 31.3.2010).

43. El Juego de Estoy dormido

Los niños de 6 años se acuestan en el suelo y repiten las palabras “yo estoy dormido, yo estoy dormido”, mientras el niño escogido tiene que acercarse de ellos intentando atrapar a algunos de ellos antes de que puede levantarse del suelo, así que el objetivo es que el niño que está en el suelo logre levantarse y alejarse de él antes de que lo capture y entonces ser libre; pero si éste logra atraparlo antes de que se levante de su lugar se cambian los roles y el que estaba en el suelo empieza a correr atrás de los otros, y así sucesivamente. (Pa, patio, Recreo, 31.3.2010).

44. El Juego de Escondite

Este juego lo practican todos los alumnos y alumnas de diferentes edades frecuentemente. Corren y esconden atrás de los árboles y paredes.

45. El Juego del fútbol

Lo juegan los niños varones desde el primero hasta el quinto grado, es el juego más importante y preferido por ellos. Se forman muchas partidas entre distintos grupos sin capitán, sin número, y sin reglas, lo que importa en tales juegos jugados al azar es el correr atrás de la botella y tirarla a la portería; se perdonan las faltas ya que el juego no tiene reglas específicas, y la única regla es el meterle a la botella hasta que llegue a la portería». (Pa, patio, Recreo, 31.3.2010).

Ficha de observación para la recogida de información de los juego de niños y niñas libios en los centros educativos

[illegible]

ANEXO III: LOS JUEGOS Y JUGUETES DE LA NIÑA " LULY" DE TRES AÑOS DE EDAD

***Obs 1. (3 años _ Lu, 16.11.2009)**

Estaba jugando con su muñeca, tratando de darle una ducha, así que la preparó quitándole la ropa, e hizo un movimiento con su mano como si estuviera cogiendo el agua y echándolo sobre la muñeca, considerando que la cubeta estaba vacía. Después de esto lavó gran parte del cuerpo de la muñeca y empezó a hablar con ella diciéndole,

"¿el champú entró en tus ojos?" Y añadió,

"no importa no te pongas triste ahora te limpiaré los ojos". Después la cambió de posición imaginándose que ésta estaba vomitando y le puso una toallita sobre su boca ayudándole, poniéndola en una postura en la que su boca quedara hacia abajo para vomitar fácilmente. Posteriormente le puso la toalla para aliviarle la fiebre, y en este momento tuvo expresiones de descontento en su rostro, como si su muñeca estuviera enferma de verdad; luego Luly, actuando como la madre, invirtió el cubo, y entonces la niña (la muñeca) protestó diciéndole, *" has vaciado el agua sobre el sofá"*, y puso la toallita con la que estaba secando la muñeca sobre el sofá para secarla.

*** Obs 2. (3 Años _ Lu, 23.11.2009)**

Durante el juego Luly usa todos sus sentidos para descubrir y conocer mejor a su juguete: lo toca, huele, prueba y examina a detalle. También piensa en voz alta para expresar todas sus ideas; además, al repetir las frases que ha escuchado y hablar de los eventos que ha vivido, cambia su tono de voz y las expresiones de su rostro de acuerdo a la que ella comente.

*** Obs 3. (3 Años_Mi, 25.11.2009)**

Trata de jugar el rol de su madre, es decir, imita a su madre en la manera de estudiar, e insiste en usar los mismos libros, ponerse sus gafas, usar el mismo lápiz y hasta emula la

manera de sentarse. Además de esto, abre el armario de su madre y empieza a ponerse su ropa, sus zapatos, y sus accesorios.

*** Obs 4.** (3 Años_Mi, 25.11.2009)

Cubrió sus libros con el velo de su madre como si éstos fueran una niña enferma y el velo fuera una sábana. De repente, después de repetir este acto algunas veces, quitó la sábana y se lo puso sobre su cabeza para imitar el rol de su madre al rezar.

*** Obs 5.** (3 Años_Ju, 26.11.2009)

Luly expresó su incomodidad por el sacrificio del cordero en el día de la fiesta del *IED* (*una celebración de los musulmanes*) de dos maneras: primero se levantó y le dijo a su madre, *"mama un hombre vino y me cortó la cabeza y después me la arregló"*, y nos dimos cuenta que esto había sido un sueño. Luego durante un juego con su muñeca "mimi" dijo:

"la cabeza de mimi está sana y salva, mi papa cortó la cabeza de Sumasin". Ella no mencionó la palabra cordero sino dice "Sumasin", el cual es el nombre de un cordero que sale en un dibujo animado que a ella le gusta mucho, por eso a todos los corderos los llama "Sumasin". Como a Luly le afectó tanto cuando vio al cordero sacrificado, preguntó a su hermano Anas (12 años):- *"¿Por qué no se mueve Sumasin? "*, *"Porque está muerto"* le respondió Anas. Luly se durmió en el suelo sin moverse y abrió sus ojos diciendo, *"yo estoy muerta como el cordero"*, y después del día de la fiesta empezó a insistir en peinarse con dos trenzas que se parecieran a los dos cuernos del cordero.

*** Obs 6.** (3 Años _ Lu, 30.11.2009)

Vio cómo la esposa de su tío bañaba a su hija pequeña Mimi (*es el nombre de su prima bebé a quien quiere y le hace feliz ver, por ello Luly llama a su muñeca Mimi*). Después de ver a su tía, la imitó bañando a su muñeca y practicando sus mismos movimientos hasta en la manera de cantar y hablar con su hija; notamos el cambio en la manera de ejecutar la tarea, después de observar a su tía. Con esto Luly aprendió hábitos nuevos que desconocía obtuvo nueva información y expresiones que añadió a su conocimiento

previo. Posteriormente cogió un pedazo de tela y lo puso sobre el suelo, tratando de imitar nuevamente a la esposa de su tío en la forma de arropar a una hija, envolviéndose ella misma con la tela como si fuera una niña pequeña, imaginando ser la hija y la madre al mismo tiempo.

* **Obs 7.** (3 Años _Lu, 30.11.2009)

Jugó a que está planchando su ropa usando su mano como la plancha. Interpretaba distintos roles pues al mismo momento ella era la madre que plancha la ropa y la plancha misma usada para ello.

* **Obs 8.** (3 Años _Ma, 1.12.2009)

Luly usa el lápiz para dibujar líneas rectas y círculos enrollados, y dibuja formas que no son claras y las llama con nombres simbólicos. Por ejemplo, dibuja un círculo y dice que este es un gato o una gallina, o es mamá o papá, y usa los colores y pretende estar coloreando pero al azar, porque ella todavía no se puede concentrar en colorear dentro de los márgenes de la figura.

* **Obs 9.** (3 Años _Ma, 1.12.2009)

El hermano mayor de Luly, Anas, le pidió que jugara con él representando el rol de la doctora y que lo examinara. Al jugar Luly encontró el sobre de un paquete de colores y lo usó como un estetoscopio, poniendo una parte de él sobre su oreja y tratando de poner la otra parte sobre el cuerpo de Anas para examinarlo y saber dónde le dolía. Durante el juego, Luly usa los argumentos que sus hermanos usan con ella, por ejemplo, cuando quiere coger sus papeles o sus libretas, ellos le dicen, “*no podemos darte la libreta porque la profe nos castigará*”, y ella les responde que si no la coge su profe la castigará. Más tarde, cuando Luly mira sus dibujos animados favoritos y nota que alguien de su familia está mirando también disfrutándolo o que se ríe de alguna escena, ella le dice “*no mires mi programa*”, o “*no te rías de mi programa*”.

* **Obs 10.** (3 Años, 1 mes_ Do, 6.12.2009)

Desayunó y tomó el cacao, después de terminarlo metió su dedo en el vaso, cogió el resto del cacao y le dijo a su mamá "quiero pintarme las uñas", como si el residuo del cacao

fuera esmalte de uñas. Después de pintar sus uñas con el cacao, puso su dedo en su boca para probar el esmalte imaginario, y su mamá le preguntó, "*¿qué sabor tiene?*" Le dijo,

"¿tiene un sabor malo?", y se giró hacia la puerta para hablar con sus amigos imaginarios y les dijo,

"no toquéis el horno porque el fuego quema, no os acerquéis a él, sois mis amigos lindos, si tocáis el fuego mamá se enfadará con vosotros".

*** Obs 11.** (3 Años, 1 mes _Do, 6.12.2009)

Luly jugó con un frasco de perfume y lo usó como insecticida para matar a los insectos dibujados en su libro (porque vio a su mamá usar el frasco de insecticida para eliminar a algunos insectos en la casa). Lo usó también para limpiar el libro de las pinturas pintadas por ella con el lápiz, y se nota que ella no diferencia entre los tipos de insectos, ya que para ella todos tienen el mismo nombre, y de esta manera distribuye una experiencia sobre distintas cosas similares. Algunas veces usa su saliva para borrar sus pinturas de los libros. Además de esto, dice en algunas escenas,

"¿Quién quiere molestarme?" "¿quién quiere molestarme?" Y golpea fuertemente con su lápiz sobre el papel.

*** Obs 12.** (3 Años, 1mes_ Ma, 8.12.2009)

Luly no diferencia entre el sueño y la realidad, ya que cuando se despierta empieza a contar su sueño como si fuera real, con mucha emoción, y en caso de que el sueño haya sido alegre, Luly se despierta feliz, de lo contrario se entristece; algunas veces también empieza a buscar las cosas con las que soñó.

*** Obs 13.** (3 Años, 1 mes_ Mi, 9.12.2009)

Luly entabla una conversación seria con su muñeca y en voz baja, le pide disculpas porque se le cayó de su mano, y en caso de que su madre o hermanos choquen con la muñeca y la dejen caer al suelo, les manda que le pidan perdón. Después, cuando veía sus dibujos animados preferidos, abrazaba a sus dos muñecas y les decía, "cerrad vuestros

ojos y no miréis mi programa”, y al no obtener respuesta de ellas les cerró los ojos con sus manos.

* **Obs 14.** (3 Años, 1 mes_ Ju, 10.12.2009)

Cuando su mamá le dirige durante el juego de una manera que no le gusta a Luly, ésta le dice *"mamá déjame, estoy jugando"*, insiste en su opinión y trata de convencer a su mamá con su punto de vista durante el juego. Luly ya distingue claramente entre el yo y los otros, y ya entiende el significado de tú y yo. Al observar a Luly durante el juego imaginativo, la encontramos diciendo palabras como:

"voy a preparar la mesa, y después nos sentaremos a comer", y dice en otro caso: *"voy a cubrir a mimi con su sábana y voy a ponerla en su maleta, y después voy a salir a la calle para pasear"*.

* **Obs 15.** (3 Años, 1 mes _ Vi, 11.12.2009)

En los juegos simbólicos, Luly cambia las cosas y las situaciones usando su imaginación, usando éstas para ser lo que ella quiere e imagina. Se mete en el papel al punto de olvidarse de la presencia de los otros, y cuando exagera el rol y alguno de sus hermanos se ríen de ella, se molesta y empieza a llorar pidiéndoles que no le mire.

* **Obs 16.** (3 Años, 1 mes _ Sa, 12.12.2009)

Luly estaba jugando y hablando con su mamá diciéndole

" mamá voy a salir con papá y te dejaré en la casa, pero no llores mamá, no voy a tardar y te traeré un dulce, tú eres linda mamá, no voy a tardar", repitió esta frase con un tono que le hace sentir al oyente que Luly iba a llorar.

* **Obs 17.** (3 Años, 1 mes _ Lu, 14.12.2009)

Luly baña a su muñeca con el agua, le pone un poco de champú sobre el cuerpo y le dice a la muñeca que quiere limpiarla porque se hizo pipí sobre su ropa. Al principio la muñeca fue el foco de atención, pero después de poner el champú en el agua, las burbujas formadas toman toda su atención, entonces su mamá le preguntó, "*¿cómo huele la muñeca ?*" le respondió " *Tiene un buen olor*", después Luly dijo que

" *la muñeca quería hacer pipí de nuevo*", la puso en el agua y la sacó, y vio las gotas de agua que se caían de la mano de la muñeca y le dijo a su mamá

"*mamá, mi muñeca está haciendo pipí por su mano*", aquí luly consideró el agua como la pipí aunque estuviera bajando por su mano, después trató de ponerle el pañal, y cuando no pudo se enfadó y le pidió a su madre que lo hiciera por ella.

* **Obs 18.** (3 Años, 1 mes _ Ma, 15.12.2009)

Vio en los dibujos animados que la mamá le dice a su hija "no tengas miedo mi pequeñita", y por eso empezó a utilizar esta frase con su muñeca diciéndole:

"*no tengas miedo mi pequeñita, Anas no te molestará*", y cambia el tono de su voz cuando habla con su muñeca para que tenga más afecto y ternura, al igual que hacemos con ella.

* **Obs 19.** (3 Años, 1 mes _ Ma, 15.12.2009)

Cogió su muñeca mimi y la puso en la bañera en la que siempre la baña, como si fuera una maleta para que duerma en ella, la tapó, se puso sus zapatos y le dijo a su papa,

"*quiero salir a la calle con mimi*", su papá le dijo, " *mimi se enfriará, porque hace frío*", entonces Luly le dijo, "no papá, ya la tapé".

* **Obs 20.** (3 Años, 1 mes _ Mi, 16.12.2009)

Luly le dijo a su mamá que "mimi tenía hambre", y su mamá le preguntó "¿qué le darás de comer?" "le daré de mamar como mi prima mimi ", respondió Luly, y después alzó su ropa para arriba y puso a su muñeca bajo su ropa como si estuviera mamando. En otras ocasiones Luly ponía su muñeca sobre una almohada y la giraba hacia el televisor para que vea los dibujos animados con ella.

* **Obs 21.** (3 Años, 1 mes _ Ju, 17.12.2009)

Luly usa falsos pretextos para justificar sus actos. Un día cogió el cortaúñas para jugar con él y quiso cortarse las uñas de sus pies, pero tenía puestos sus calcetines, así que quiso quitárselos a pesar de saber que su mamá no le permitía hacerlo porque hacía frío. Por eso, y para obtener el consentimiento de su mamá, alegó que su papá le mojó sus calcetines y que ella quería quitárselos, es decir, estaba dando justificaciones incorrectas e irreales a su mamá, sólo para obtener su aprobación, De esta manera, y en esta edad, Luly ya empezó a comprender un poco el significado y las consecuencias de sus actos.

* **Obs 22.** (3 Años, 1 mes _ Vi, 18.12.2009)

Luly juega con su hermana mayor de 15 años Israa y su papá. En este juego tiene que amarrar el pie de su hermana y tirar la cuerda fuertemente como si ella fuera un pescador y ellos los peces. Ella siente feliz, se observa tranquilidad en su rostro cuando su papá participa en el juego y cuando su familia aprecia sus actos, por ejemplo, cuando les da una taza imaginaria de té y ellos la reciben y le piden más, se pone muy contenta.

* **Obs 23.** (3 Años, 1 mes _ Ma, 22.12.2009)

En la mente de Luly, cualquier persona que tape su cabeza y su cara conjuntamente es una *Gula* (bestia, comecocos) por lo que tiene miedo cuando alguien se tapa la cabeza y cara. Esto sucede porque su hermano mayor Anas, en muchas ocasiones al jugar con ella tapó su cabeza y cara y la asustó diciéndole que él era la Gula. Después de esto Luly se puso un velo sobre su cabeza y dijo, " yo soy la Gula", y trató de espantar a su mamá; lo extraño en esto es que cuando ella coge el rol de la Gula y hace esto no tenía

miedo, pero cuando otra persona lo hace empieza a llorar y se aleja. Después cogió su muñeca mimi y le cubrió su cabeza y cara diciendo, " *mimi es la Gula*".

* **Obs 24.** (3 Años, 1 mes _ Ju, 24.12.2009)

Luly vio por primera vez el juego de saltar la cuerda cuando observó a su hermana mayor Israa practicarlo. Esto ocurrió en el salón de estar y al ser demasiado estrecho no pudo jugarlo bien; debido a esto se equivocó durante el juego y salió a la otra sala que era más amplia y ahí sí pudo jugar bien. Después, al observar que a luly le gustó mucho el juego, Israa dejó la cuerda para que lo practicara; Luly trató de jugar en el salón de estar, pero no pudo porque no sabía cómo se hacía, cómo controlar el movimiento de sus manos arriba y abajo, así que se fue a la otra sala y se paró en el mismo lugar en el que se paró y jugó su hermana como si este lugar la pudiera ayudar como, pensó, le ayudó a su hermana. Finalmente no pudo jugar, así que se sintió fracasada, se molestó mucho y empezó a llorar.

* **Obs 25.** (3 Años, 1 mes _ Do, 27.12.2009)

Luly juega con el casquete de un teléfono móvil viejo, lo pone sobre su oreja y pretende estar hablando y en algún momento dice, " *mi saldo se acabó*". De repente coge el pedazo de vidrio que está posterior al casquete como si fuera un espejo, notando la similitud entre éste y el brillo del vidrio, luego puso el pedazo cuadrado del teléfono sobre un papel blanco que estaba cerca de ella, como si quisiera formar la cara de un humano, formando sus ojos y su boca de los pedazos del teléfono; cuando su mamá le preguntó, " *¿dónde está la nariz?* " " *no tiene nariz*", le respondió, porque sólo tenía tres pedazos, y comenzó a hablar con la cara diciéndole, " *¿tío, has visto tu boca y tus ojos?* "

* **Obs 26.** (3 Años, 2 meses _ Ma, 29.12.2009)

Luly participa en un juego imaginario con su hermano Anas, en el que él tiene que pretender coger una parte de su cuerpo como su nariz, oreja o su pelo o cualquier otra cosa, y ella tiene que recuperarla. Luly juega el juego, pero al fracasar se enfada mucho y empieza a llorar hasta recuperar la parte imaginaria. Cuando su mamá trata de

convencerla de que su nariz o el órgano por el cual está llorando todavía está con ella, no se convence. El juego se acaba con la recuperación del órgano imaginario, y se nota que Luly adora a este juego. El papá de Luly juega con ella otro juego imaginario que se parece a este juego pero es relevante para que ella pueda aprender palabras, así que le dice, *"tengo hambre y quiero comer tu mano"* (o cualquier otro órgano), *"¿qué le ponemos, sal, especias, Limón?"* (O cualquier otra cosa); a Luly le gusta mucho y empieza a dar otras sugerencias de acuerdo con su conocimiento, siendo después su turno en el cual toma el mismo rol.

* **Obs 27.** (3 Años, 2 meses _ Ju, 31.12.2009)

Luly habla con su mamá en la calle y le dice,

"el gato que vimos dormirá
cinco minutos, dormirá un poco y después vendrá a nuestra casa para que yo juegue con
él". Además de esto, Luly cree que todos los gatos que caminan sobre la pared de su casa vienen a jugar con ella.

* **Obs 28.** (3 Años, 2 meses _ Do, 3.1.2010)

Luly ha empezado a introducir el concepto de la muerte en las escenas de sus juegos, por ejemplo, cuando juega con mimi o con su oso y les pide que coman o que jueguen y no le responden, les dice que están muertos como Sumamsin. Y cuando su hermana mayor jugó con ella y pretendió estar dormida, Luly dijo que Israa se murió.

* **Obs 29.** (3 Años, 2 meses _ Do, 3.1.2010)

Usando el rotulador, Luly dibujó en su mano quedando toda coloreada, y cuando su mamá le preguntó *"¿qué era eso?"* Le dijo que *"esa era la caca de mimi"* (mimi su prima) que la puso en su mano, entonces su mamá le preguntó, *"¿cómo huele?"* le respondió *"Tiene un olor malo porque es la caca de mimi"*.

* **Obs 30.** (3 Años, 2 meses _ Do, 3.1.2010)

La mamá de Luly le compró varios calcetines con distintos colores pero con los mismos dibujos. Luly se puso uno de ellos y empezó a jugar con el otro y después lo acercó al que tenía puesto para que lo viera y le dijo:

"viste mi calcetín, es lindo, y tú también eres lindo".

* **Obs 31.** (3 Años, 2 meses _ Lu, 4.1.2010)

A Luly le gusta imitar a su hermana mayor en todo, así que cuando observó que ella estaba estudiando algunos ejercicios matemáticos con su amiga por teléfono, ella también cogió un teléfono y le pidió a Israa que le dé su cuento y empezó a hablar por teléfono con una amiga imaginaria, señalando al cuento y diciendo *"hacemos esto y esto"*. Después se acordó que su hermana le pedía muchas veces que le trajera un lápiz para escribir en el libro, entonces se dirigió a Israa y le pidió hacer lo mismo.

* **Obs 32.** (3 Años, 2 meses _ Lu, 4.1.2010)

Luly cogió el hipopótamo, uno de sus peluches, y acercó sus dientes a la oreja de su muñeca mimi para que la mordiera; entonces su mamá le preguntó que *"¿porqué hizo eso?"*, le dijo *"que no era ella si no el haw haw"* (Luly llamaba *haw haw* a todos los animales que no conocía), después su mamá le preguntó *"¿y si mimi llora al morderla el hipopótamo?"*, le dijo, *"sí, llora así"*, y empezó a imitar la voz de un niño pequeño llorando, y después dijo, *"yo voy a matar al hipopótamo porque mordió a mi hija"*.

* **Obs 33.** (3 Años, 2 meses _ Ma, 5.1.2010)

Luly extiende la alfombra del rezo (hay una alfombra especial hecha para el rezo de los musulmanes) y sujeta su muñeca a su lado para enseñarle como rezar, y cada vez le cambia su posición para que recé como nosotros los mayores, así que Luly nos imita, y quiere que su muñeca la imite también.

* **Obs 34.** (3 Años, 2 meses _ Ma, 5.1.2010)

Esta es la primera vez que le traemos plastilina a Luly y noté que jugó con ella al azar, sin saber al principio qué hacer con ella; la examinó con su mano y después dijo,

«esto es plastilina y yo haré de ella una pizza», y empezó a imitar a su madre en la manera de hacer pizza. Luego colocó toda la masa en la olla y la puso sobre el horno, pero antes de esto noté que Luly prestó atención a un punto muy importante, encender el horno a través del botón especificado para eso; su mamá le preguntó, "¿el horno está encendido?" Entonces puso su mano sobre el horno para saber si estaba encendido, y pretendió que su manó se quemó por el calor del horno, y comenzó a soplar a su mano para aliviarla.

* **Obs 35.** (3 Años, 2 meses _ Mi, 6.1.2010)

Después de terminar de jugar Luly recoge sus juguetes, uno a uno y los pone en la cesta más grande especificada para ellos Pero al notar que su amigo Muhaimen (4 años y 5 meses) recogía sus juguetes con un tazón pequeño hasta llenarlo para después vaciarlo en la cesta, comenzó a imitarlo y a utilizar su método. Cabe aclarar que Luly recoge sus juguetes sólo si le pedimos que lo haga, aún no hace consciente la responsabilidad.

* **Obs 36.** (3 Años, 2 meses _ Ju, 7.1.2010)

Cuando Luly se encuentra con niños menores que ella, juega el rol de la mamá que cuida a sus hijos (por ejemplo, "*no salgan y no suban sobre la silla para que no se caigan*") y se enfada cuando no le hacen caso y no siguen sus deseos y órdenes, pero cuando juega con niños más grandes que ella trata de ser mas grande de lo que parece, ya que ha notado que tiene más resistencia al dolor al caerse o al chocarse durante el juego, y también repite sus palabras y se ve más flexible tratando de parecerse a los demás, y por eso durante el juego se ve más grande que en la vida real.

* **Obs 37.** (3 Años, 2 meses _ Sa, 9.1.2010)

Cuando pretende estar hablando con la esposa de su tío por el teléfono imaginario, le pregunta sobre sus hijos reales y no le pregunta sobre los hijos del otro tío, o cuando habla con su amiga Balkis le pregunta sobre su hermano real y no se equivoca en la

correlación de las personas; también cuando pone la cuchara en la taza, o la comida en la olla, o cuando forma un montón de cubos.

* **Obs 38.** (3 Años, 2 meses _ Do, 10.1.2010)

La mamá de Luly le prohíbe quitarse la ropa porque hace frío, pero ella no quiere ponerse mucha ropa, por eso insiste en quitarle la ropa a su muñeca cada vez que su mamá se la pone, bajo el pretexto de que mimi tenía calor.

* **Obs 39.** (3 Años, 2 meses _ Ma, 12.1.2010)

Le gusta mucho jugar con otros niños, cuando ellos vienen a la casa se pone muy contenta y para invitarles a jugar les presenta sus juguetes y les permite jugar con ellos, pero el conflicto empieza rápidamente y Luly empieza a tener celos por sus juguetes. Algunas veces no renuncia a su turno fácilmente, y en muchas ocasiones se ve como si no pensara en los otros, pues quiere que los otros niños participen en el juego pero de acuerdo con sus deseos; no entiende que los puntos de vista de los otros son diferentes del de ella.

* **Obs 40.** (3 Años, 2 meses _ Mi, 13.1.2010)

Luly puso cuatro almohadas en la forma de un cuadrado, entró dentro de éste y dijo:

" *esta es mi casita y dormiré aquí*". Después le pidió a su hermana que entrara y durmiera con ella en su casita, ella accedió, entró y participó en su juego. Luego Luly tomó a su muñeca mimi para que durmiera con ella, le cerró los ojos y la puso sobre otra almohada para que durmiera como su hermana Israa; posteriormente quiso despertar a su hermana, pero ésta siguió en su rol pretendiendo estar dormida y entonces dijo, "*Israa se murió*". Luego cogió la mano de su muñeca y la acercó a la almohada para que la ayudara a arreglar la casa.

* **Obs 41.** (3 Años, 2 meses _ Vi, 15.1.2010)

Luly juega el juego del cumpleaños, así que puso un par de velas de tamaño grande en el suelo, su copa favorita en frente de ella y empezó a cantar "*cumpleaños feliz*" pasando su

mano por su cara; al principio este movimiento fue sin objetivo, al azar, pero rápidamente se convirtió en un juego.

* **Obs 42.** (3 Años, 2 meses _ Vi, 15.1.2010)

Luly entiende el significado del número dos y lo aplica a cualquier cosa que excede el uno en sus juegos o en el número de personas, y esta habilidad no se había notado antes de esta fecha.

* **Obs 43.** (3 Años, 2 meses _ Vi, 15.1.2010)

Luly representa el rol de la doctora con su papá enfermo, quien pretende tener dolores en el estómago y quiere ser examinado. Luly se puso feliz cuando su hermana, la cual es estudiante de medicina, le dio los instrumentos reales del chequeo; entusiasmada por esto Luly aplicó la misma manera de su hermana al examinar así que puso el manómetro en la mano de su papá y el estetoscopio en su oreja, y noté que Luly se comportaba seriamente en las ocasiones que necesitan seriedad y resistía el deseo de reír, y que actuaba en ese rol como si fuera real.

* **Obs 44.** (3 Años, 2 meses _ Sa, 16.1.2010)

Luly pone su muñeca sobre su pecho como si estuviera dándole leche y se mueve para adelante y atrás como si quisiera tranquilizarla. Al terminar pone su muñeca en sus brazos y le canta para que duerma y después pone una almohada sobre sus piernas para que la muñeca duerma sobre ella, igualmente como hacemos nosotros con ella; de repente dice,

"mimi hizo caca tiene un olor malo que no me gusta, así que le cambiaré su ropa", entonces pretendió estar limpiándola, luego cuando su mamá le preguntó *"¿qué olor tenía mimi?"*, le dijo *"que tenía un buen olor"*.

En otra situación, Luly le da comida a su muñeca y espera un poco, cuando su mamá le preguntó *"¿qué estaba esperando?"* Le dijo que *"está esperando que mimi tragara la comida"*. Y además de eso, Luly le explica a su muñeca como mirar al televisor, así que se sienta y le pone una almohada atrás de ella y la pone enfrente del televisor. Al jugar el rol de la mamá, Luly siempre llama a su muñeca como

mi hija, y nunca ha tratado a esta muñeca o alguna de las otras como hijo, y aunque haya un número de muñecas, Luly siempre les llama como mis hijas, lo cual quiere decir que sus hijos imaginarios son niñas.

* **Obs 45.** (3 Años, 2 meses _ Sa, 16.1.2010)

Luly habla consigo misma durante el juego y dice, “Inas comprará un juguete para mi, otro para (Israa), y uno para ella”.

* **Obs 46.** (3 Años, 2 meses _ Sa, 16.1.2010)

Luly fue a la casa de su tío y vio que su prima tenía enyesada la mano pues se la fracturó. Al momento se entristeció y preguntó por la causa de esto y le explicaron que la niña se cayó de las escaleras; al día siguiente, y después de despertarse, le dijo a su mamá,

" mamá mi mano me duele porque está fracturada, quiero caerme de las escaleras para que me hagan lo mismo que le hicieron a Nur (la prima) y me amarren mi mano". Luly empezó a imitar a Nur.

***Obs 47.** (3 Años, 2 meses _ Do, 17.1.2010)

Luly habla por teléfono con sus dos amigos, Muhaimen y Hammudi, y les dice,

"mis padres me compraron un juguete de construcción y un teléfono nuevo, y al encontrarnos jugaremos todos los juegos, nos veremos en la casa de mi tía". Luly habla de una manera seria, cambiando su tono como si hubiera alguien de verdad preguntándole al otro lado del teléfono, y de vez en cuando mira al teléfono mostrando algunos enojos porque en realidad nadie le respondía; luego su papá jugó con ella representando a su amiga Balkis al teléfono, y Luly encantada respondía rápidamente, mirando a su padre al principio pero sin darle mucha atención después. Ellos conversaron lo siguiente:

Balkis: ¿Cómo estás?

Luly: Hola

Balkis: Luly, yo soy tu amiga Balkis

Luly:

Balkis ¿cómo estás? Dónde está tu hermano Rahim?

Balkis: Mi hermano está durmiendo

Luly:

Papá me compró unos juguetes y dos cubos.

Balkis: ¿Me dejarás jugar contigo?

Luly:

Sí, ¿tu

hermano se despertó?

Entonces se acabó la llamada y Luly vuelve a llamar a su amiga preguntándole "*¿tu hermano se despertó?*", y conforme su papá va modulando la voz, haciéndola más tierna, ella lo hace también

* **Obs 48.** (3 Años, 2 meses _ Lu, 18.1.2010)

Luly juega con su primo Muhaimen de 4 años y 5 meses y con Hammudi de 2 años y 3 meses. Juegan a ocultarse atrás de las sillas en el salón, así que Muhaimen se esconde y llama a Luly para que le busque, después Luly se esconde con él y los dos llaman a Hammudi para que los busque, y al final Hammudi también se esconde con ellos mientras nadie los busca.

* **Obs 49.** (3 Años, 2 meses _ Ju, 21.1.2010)

Los hijos de los vecinos visitaron a Luly para jugar con ella, se quedaron una hora y después regresaron a sus casas. Luly se puso muy triste y empezó a gritar y llorar queriendo que se quedaran más tiempo; entonces su mamá habló con ellos y les convenció para que al otro día por la mañana fueran de nuevo a jugar. Al día siguiente Luly se levantó muy temprano, cual no era costumbre en ella, miró por la ventana y vio la oscuridad y le dijo a su madre

"¿Mamá por

qué la luz en la calle no está funcionando, está rota? " su mamá le dijo, " *no, es que el Sol no ha salido todavía*". Luly no entendió la relación entre el Sol y la luz en la calle, así que después de media hora miró de nuevo por la ventana y el Sol ya había salido, la calle ya estaba iluminada; esto coincidió con la salida de su hermano mayor de su cuarto, que

encendió la luz en el cuarto adyacente. Luly lo vio encendiendo la luz y se puso feliz diciendo, “mi hermano arregló la luz y ahora los hijos de los vecinos pueden venir a jugar conmigo”.

* **Obs 50.** (3 Años, 2 meses _ Sa, 23.1.2010)

Luly juega con su amigo Muhaimen con el juego de construcción. Cuando notaron que su mamá los estaba filmando por video dejaron el juego y fueron a verse a sí mismos en la grabación. Al mirarse en la cámara, no consideraron que al dejar sus lugares en el juego no serían filmados sino que nada más los cubos aparecerían en el video. Luly imita a su mamá cuando la filma durante el juego, así que coge su teléfono y pretende estar filmando a sus juguetes.

* **Obs 51.** (3 Años, 2 meses _ Lu, 25.1.2010)

Cuando le preguntamos a Luly "*¿Dónde está mamá?*" Dice, "*ésta es mamá*", y señala a su mamá, y cuando le preguntamos "*¿donde está la mamá de tu hermana Inas?*" Dice, "*ésta es Inas*", y a pesar de repetir este experimento más de una vez, Luly responde con la frase, "*ésta es Inas*". Cuando alguien de sus hermanos se sienta o se duerme junto a su madre, Luly lo echa a un lado diciéndole, "*esta es mi mamá*".

* **Obs 52.** (3 Años, 2 meses _ Ma, 26.1.2010)

Cuando le enseñamos a Luly a contar los números, puede repetir al número escuchado, pero cuando está sola no puede repetir a todos los números regularmente sino que llega hasta el número 4. Además de esto, no diferencia entre los números 2 y 3, pero sabe que el número que excede al uno es el dos aunque en realidad sea más que dos. Por otro lado, sí diferencia claramente entre el masculino y el femenino, lo cual es visible en su comportamiento con su hermana y hermano.

* **Obs 53.** (3 Años, 2 meses _ Vi, 29.1.2010)

Un día, el papá de Luly le trajo chucherías y chocolate, los escondió entre sus manos para que Luly no las viera, pretendiendo que las chucherías estaban en una parte lejana y que al llamarlas aparecerían, así que empezó a llamarlas enfrente a Luly diciendo “señor chocolate, don chuche ven aquí para Luly”; por supuesto que Luly no se dio cuenta de que las chucherías estaban escondidas en sus manos, así que su papá se dirigió a ella diciendo "*cierra tus ojos y abré tus manos si quieres que el dulce venga*" y al hacerlo se los puso en sus manos y ella, al sentir que había algo entre sus manos, abrió los ojos y al descubrir lo que era se puso muy feliz. Luly consideró esto como un juego, y empezó a pedirle a su padre cada día a que le llamara a los chuches y al chocolate, así que se paraba en frente de él, cerraba sus ojos, y extendía sus manos para adelante esperando la llegada del dulce. Después de una semana Luly empezó a usar a este juego para obtener cualquier cosa que no podía obtenerla fuera del juego, y empezó a llorar y a enfadarse mucho cuando una de las cosas deseadas no se presentaba. Cuando le decíamos que saldríamos al mercado para comprarle lo que quería, se negaba violentamente e insistía que su padre le llamara y lo trajera, como hacía en el juego.

* **Obs 54.** (3 Años, 3 meses _ Lu, 1.2.2010)

Israa, la hermana de Luly, le dijo: “tú hablas mucho, como el radio, por eso te quitaré las baterías para que no hables más”, puso su mano sobre Luly y pretendió estar cogiendo las baterías imaginarias; Luly entró en el juego rápidamente y empezó a hacer los mismos movimientos de su hermana pretendiendo quitar las baterías imaginarias de Israa para que dejara de hablar, así que al final ambas estaban corriendo una atrás de la otra para quitarse las baterías. Cuando Israa no le devuelve a Luly las suyas, ésta empieza a gritar y a llorar de verdad hasta que las recupera y vuelve a incorporarlas imaginariamente en ella.

* **Obs 55.** (3 Años, 3 meses _ Lu, 1.2.2010)

Luly realiza onomatopeyas, imita las voces de algunos de los animales conocidos de los dibujos animados (el pájaro, el gato, el perro y el gallo), y durante el juego imaginario dice “el pájaro canta así”, y lo imita y continúa de esta manera con los demás.

* **Obs 56.** (3 Años, 3 meses _ Ma, 2.2.2010)

Luly juega con pinzas para tender la ropa y pone sus dedo dentro de ella, y a pesar de que le duele le gusta jugar así.

* **Obs 57.** (3 Años, 3 meses _ Mi, 3.2.2010)

Luly no puede clasificar las cosas de acuerdo con sus formas y colores, y esto se nota durante su juego con los cubos de construcción. Clasifica objetos como por ejemplo, alimentos, ropas.

* **Obs 58.** (3 Años, 3 meses _ Ju, 4.2.2010)

Luly empezó a jugar con los utensilios de la cocina como si estuviera cocinando: puso la olla sobre el horno, y comenzó a repetir las palabras de la hija de los vecinos Duaa (4 años) quien jugó con ella en un día anterior. Repite todo literal e imita su manera de usar los utensilios. Noté el rápido aprendizaje de Luly a través de la imitación de los demás niños.

* **Obs 59.** (3 Años, 3 meses _ Vi, 5.2.2010)

Luly salió por la tarde a la calle con su hermano y se encontró cerca de la casa con la hija de los vecinos de cuatro años. Luly le pidió que jugara con ella pero ella no quiso, le dijo unas palabras malas y Luly regreso triste a casa. Luego comenzó a jugar con sus juguetes y empezó a repetir a esta frase

“yo no quiero a Bushraa (la hija de los vecinos), si viene a mi casa no le abriré la puerta y no jugaré con ella”.

* **Obs 60.** (3 Años, 3 meses _ Vi, 5.2.2010)

Cuando Luly se despierta por la mañana le cuenta todos sus sueños a su mamá y espera que éstos sean reales y que pueda obtener todo lo que vio en ellos. Por ejemplo, si sueña que su papá le trajo un juguete se levanta y empieza a buscarlo y nosotros tenemos que buscarlo con ella; si sueña que ha ido a la casa de su tía, se levanta y empieza a llorar y gritar preguntando, “¿Por qué me trajeron a la casa, quiero quedarme en la casa de mi

tía”; si sueña que su hermana mayor le dijo algo que no le gustó, le reclama al despertarse.

***Obs 61.** (3 Años, 3 meses _ Sa, 6.2.2010)

Luly encontró entre sus juguetes dos muñecas, un niño y una niña y les llamó por los nombres de los hijos de los vecinos, a la niña Duaa y al niño Mohammad. Así, empezó a jugar con ellos como si estuvieran con ella de verdad: hablaba con ellos, les acerca a su cara para mirarlos a los ojos y para que la escuchen bien, les dice que ella está escribiendo sus tareas imaginarias y que ellos se tardaron en venir, les pregunta por qué no vinieron a jugar con ella.

*** Obs 62.** (3 Años, 3 meses _ Sa, 6.2.2010)

La mamá de Luly le preguntó si se acordaba de su viaje a Madrid en avión, Luly le dijo,

"sí, y a mí me gusta mucho

viajar en avión, y me gusta que me traigan la comida", y después dijo,

"mamá ¿Por qué no podemos viajar otra vez?" su mamá le respondió *"Vamos a viajar ahora",* entonces Luly dijo arreglando su postura,

"bueno mamá, entonces ahora estamos en el avión", y se levantó para traer su pequeño avión, y dijo,

"vamos a entrar en el avión,

entra tú primero, mamá", la mamá puso el avión cerca de su cabeza y pretendió estar entrando en él, mientras Luly hacía lo mismo; después Luly dijo,

"mamá, vamos a sentarnos para que vuele el avión" y su mamá le dijo, *"entonces tienes que abrochar tu cinturón",* así que Luly hizo como si estuviera asegurando su cinturón y se sentó en silencio mirando al otro lado del cuarto, y en ese momento vio a su hermano que estaba sentado haciendo sus tareas y dijo,

"mamá, dile a Anas que se baje del avión porque él no viajará con nosotros". Luego dijo,

"me duele el estómago del

movimiento del avión" y pretendió tener dolores al mismo tiempo que se tocaba el estómago; Luly hacía este movimiento cada vez que el avión aterrizaba durante los viajes

reales ya que le dolía el estómago debido al aterrizaje, siendo que además su madre le había explicado que este dolor era debido al movimiento del avión.

* **Obs 63.** (3 Años, 3 meses _ Do, 7.2.2010)

Luly fue más de una vez con su hermano Anas a la tienda que está cerca de la casa, cuyo dueño se llamaba Abd Allah. En una ocasión Luly puso un colchón en el medio de la sala de estar y se paró atrás de él diciéndole a su madre , *"ésta es la tienda de Abd Allah y yo soy Abd Allah"*, entonces su papá entró en el juego y pretendió ser un comprador y le dijo, *" quiero pan"*, entonces Luly fue corriendo al otro lado del cuarto que tenía una cortina decorada con flores y pretendió estar cogiendo una flor como si fuera pan y se lo dio al comprador, luego este le pidió a Luly que le trajera un plátano y esta fue a la cortina y cogió otra flor como si fuera un plátano, y empezó a correr de nuevo para entregarle al cliente su pedido; el papá pretendió coger el plátano y le dijo, *"¿cuánto dinero tengo que darte? "* *"Quiero cuatro y cinco"* dijo Luly, entonces el cliente pretendió estar sacando el dinero imaginario de su bolsillo, y Luly hizo lo mismo cogiendo el dinero imaginario, luego quiso que su papá le diera dinero real y empezó a buscar en sus bolsillos hasta que éste le dio dinero y le dijo, *"escóndelo"*, Luly lo puso bajo la manga de su jersey y le dijo *"ve a poner las cosas que has comprado en la cocina"*.

* **Obs 64.** (3 Años, 3 meses _ Lu, 8.2.2010)

Luly juega con su muñeca y dice,

" mi muñeca va a dormir", pero después dice, *"no, no, no dormirá porque la luz está encendida en la calle"*.

* **Obs 65.** (3 Años, 3 meses _ Ma, 9.2.2010)

Luly estaba jugando con su hermano Anas el juego del caballo imaginario, así que levantó y paró dos colchones juntos sobre sus lados, lado a lado, y se subió arriba de ellos con Anas y empezó a imitar el relincho del caballo y el caballero como si el caballo estuviera galopando. Luly imita a su hermano en sus movimientos y en la manera de

jugar, y al mismo tiempo recupera la experiencia que tiene en su mente sobre el caballo que vio en los dibujos animados.

* **Obs 66.** (3 Años, 3 meses _ Ma, 9.2.2010)

Luly se para enfrente del espejo e imita a su mamá en la manera de peinarse, después toma el maquillaje y empieza a pintar sus ojos, con una mano toma su parpado y con la otra un pincel para poner un color sobre sus ojos; después de haber terminado quería verse los ojos, pero cuando abre sus ojos el color se queda detrás de sus párpados, así que trata de ver el color abriendo sus ojos poco a poco para poder ver el color, pero sin éxito. Luego intentó otra manera, así que cerró un ojo con una mano y dejó el otro abierto para ver el color del ojo cerrado.

* **Obs 67.** (3 Años, 3 meses _ Mi, 10.2.2010)

Luly dibujó una forma y le dijo a su padre, *"papá mira, he dibujado un gato"*, pero su papá estaba trabajando y quiso que Luly siguiera dibujando sin hablar con él, así que le dijo, *"dibuja a mamá cerca del gato"*, entonces Luly le dijo, *"no, papá, porque el gato morderá a mamá"*, y se enfadó porque notó que su papá estaba ocupado y no quería prestarle atención al juego de Luly.

* **Obs 68.** (3 Años, 3 meses _ Mi, 10.2.2010)

La abuela de Luly de 75 años les hizo una visita y trajo con ella su bastón que la ayuda a caminar. Luly fue a su cuarto y trajo todos sus juegos para jugar con su abuela, y empezó a mostrarle sus juegos y a decirle los nombres de sus muñecas. La abuela de Luly empezó a cantarle una melodía tradicional para niños pero ésta se interesó más en el bastón así que lo cogió y empezó a jugar con él; cuando la abuela se fue Luly se puso muy triste y fue a la cocina y allá encontró un palo, lo cogió y comenzó a imitar la personalidad de su abuela y a cantarse así misma la canción de su abuela. Luego miró a su mamá y le dijo con una voz muy cariñosa, *"Mamá, ¿cuándo vendrá abuelita a nuestra casa?"*

* **Obs 69.** (3 Años, 3 meses _ Ju, 11.2.2010)

Luly ya es capaz de cambiarle la ropa a su muñeca, lo cual era una tarea difícil para ella anteriormente pues las ropas de la muñeca son pequeñas y constan de varias piezas. Hoy pudo hacerlo sin ninguna ayuda y pone cada pieza en su lugar correcto.

* **Obs 70.** (3 Años, 3 meses _ Ju, 11.2.2010)

Vino a la casa, Tasnim, una niña que tiene 3 años como ella y se puso muy alegre al verla. Esta niña llevó un teléfono musical que le gustó mucho a Luly, pero noté que le recordó que su teléfono estaba roto; al principio Luly empezó a mirar al teléfono que estaba en la mano de la niña y luego comenzó a ser cariñosa con ella, después fue a su cuarto y le trajo algunos juguetes a la niña para que le diera su teléfono y así sucedió, ya que la niña dejó su teléfono rápidamente y se interesó por los juguetes ofrecidos por Luly. Las dos jugaron unos diez minutos antes de empezar a pelearse: la niña quería su teléfono, pero Luly no quería devolvérselo y dijo, *"este es mi teléfono"*. La mamá trató de convencer a Luly pero no tuvo éxito, y al mismo tiempo Tasnim no quiso renunciar a su juguete.

* **Obs 71.** (3 Años, 3 meses _ Ju, 11.2.2010)

Cuando no sabe la función de un juguete nuevo o cómo usarlo, Luly juega con él pero como ella quiere y según su imaginación, pero una vez que sabe el funcionamiento y como debe usarlo, cambia su manera de tratarse con el juguete y lo usa según su función real, aunque otras veces según lo que quiere que sea.

* **Obs 72.** (3 Años, 3 meses _ Vi, 12.2.2010)

La mamá de Luly le compró varios juguetes: una pelota grande, utensilios de exanimación médica (estetoscopio, gafas, tijeras inyección, termómetro y otras cosas), un carro para pasear a la muñeca, y una muñeca. Al principio Luly se puso muy feliz y empezó a examinar los juguetes: no supo cómo jugar con todos así que inicialmente los movió de un lugar a otro,. Después se encontró con el problema de que los estímulos fueron muy fuertes (el carro de su muñeca y los utensilios médicos) y presentados todos al mismo tiempo, así que no pudo elegir entre ellos. El único juguete que no le llamó

mucho la tención fue la pelota grande ya que la dejó y no la incluyó en el juego, pero se interesó por los otros que estaban más acorde con sus inclinaciones e intereses. Después de una media hora aproximadamente Luly empezó a organizar su manera de jugar, así que puso la muñeca en el carro y se colocó el estetoscopio en sus orejas como si ella fuera la doctora que iba a examinar a la muñeca, la cuál era una niña enferma.

* **Obs 73.** (3 Años, 3 meses _ Vi, 12.2.2010)

La mamá de Luly le prohíbe tocar las tijeras, por eso Luly insiste a tocarlas en cualquier oportunidad para poder explorarlas: cuando Luly se enfada por esta instrucción, su mamá le dice que son peligrosas, que pueden herirle la mano y causarle mucho dolor. Así, Luly encontró entre los utensilios médicos una tijera, la cogió y se escondió atrás del sofá llevándose con ella a su muñeca mimi; entonces empezó a sacar su cabeza por detrás del sofá para ver si alguien la estaba vigilando, y no se dio cuenta de que su mamá la estaba observando indirectamente, así que cogió la tijera y empezó a tratar de picar la mano de su muñeca mimi.

* **Obs 74.** (3 Años, 3 meses _ Vi, 12.2.2010)

Luly puso su muñeca en el cochecito y empezó a jugar con ella representando el rol de la mamá que anda con su hija y le dijo a su mamá,

"mamá voy a ir al mercado, ¿qué quieres que te traiga?" "Quiero chocolate y zumo", le respondió su mamá; esto era lo mismo que Luly pedía cuando su mamá le preguntaba al respecto. Luly pretendió ir al mercado y entró en el cuarto opuesto para tomar los pedidos; su mamá cogió el chocolate y el zumo imaginario y pretendió estar comiendo, luego Luly le dijo,

"mamá, quita la envoltura del chocolate, ¿por qué comes el chocolate con su envoltura? Tienes que quitarlo o morirás", después añadió,

"No, no, mamá, yo no quiero que te mueras".

* **Obs 75.** (3 Años, 3 meses _Vi, 12.2.2010)

Luly empezó a pronunciar malas palabras y a enfadarse rápidamente cuando alguno de sus hermanos toma alguno de sus juguetes.

* **Obs 76.** (3 Años, 3 meses _ Sa, 13.2.2010)

Hemos notado un aumento significativo en su producción lingüística, ya que empezó a alargar sus frases y a ser más clara al hablar, hasta con los extraños. Empezó también a hablar mucho, y cuando llaman al teléfono corre a responder y habla por teléfono claramente.

* **Obs 77.** (3 Años, 3 meses _ Sa, 13.2.2010)

Cuando juega con su muñeca y trata de hacerle dormir en su coche, la cubre, sujeta el coche y empieza a moverlo hacia adelante y hacia atrás suavemente, de la misma manera que lo hace su mamá con ella.

***Obs 78.** (3 Años, 3 meses _ Sa, 13.2.2010)

Puede contar los números pero en una manera no secuencial.

* **Obs 79.** (3 Años, 3 meses _ Sa, 13.2.2010)

Luly ha sido capaz de imitar a los otros significantes en su ausencia, ya que imitó el movimiento del gato al bajar de las escaleras y su maullido; luego cambió el juego y comenzó a imitar el ladrido del perro y su manera de caminar. En un determinado momento, Luly olvidó que era un perro y comenzó a hacer el sonido del gato con los movimientos del perro, pero rápidamente se dio cuenta y cambió su voz para que esté de acuerdo con el movimiento. Luly hizo todo esto en una sola situación y de manera sucesiva, y pudo coordinar los sonidos y movimientos del animal sin problema, considerando también que nunca ha visto un perro en la realidad sino por la TV, y no ha visto al gato desde una semana.

* **Obs 80.** (3 Años, 3 meses _ Do, 14.2.2010)

Luly estaba buscando entre sus juguetes y encontró una tijera de plástico que tiene de cabeza una pieza redonda y ondulada. Empezó a jugar con ella y a examinarla, luego tomó el libro de su mamá y puso el juguete arriba de éste para ver la imagen y las palabras escritas sobre la tapa; además, acercó el libro a sus ojos para verlo con precisión a través del círculo, como si estuviera usando una Lupa.

* **Obs 81.** (3 Años, 3 meses _ Do, 14.2.2010)

La amiga de Luly le prometió que vendría a jugar con ella pero no vino, así que Luly empezó a cambiar de temperamento, a enfadarse con facilidad, quedándose todo el día esperando que llegara, de manera que cada vez que tocaban el timbre de la casa, decía ésta era su amiga. Por la noche y después de mirar por la ventana, Luly se aseguró de que ya era tarde y que su amiga no vendría, fue al cuarto de su hermana mayor, cogió su teléfono y se sentó en el rincón del cuarto y comenzó a hablar en voz baja

"hola Duaa, ¿porqué no viniste?, te estaba esperando", luego dijo

" ah, ah, bueno vendrás mañana", sonrió y dijo *" bye bye*

Duaa" y pretendió colgar el teléfono presionando un botón. Cuando Luly estaba hablando su cara llevaba muchas señales de reproche, y después habló como si la otra persona al otro lado del teléfono estaba ofreciendo una disculpa y una justificación que fueron aceptadas por ella. Cuando dijo *ah, ah, bueno vendrás mañana*, no le preguntó si vendrá mañana sino que dijo, “vendrás mañana” en el sentido de que la persona imaginaria le dijo eso y Luly lo estaba repitiendo.

* **Obs 82.** (3 Años, 3 meses _ Do, 14.2.2010)

Luly le dice a su padre,

" Papá yo te quiero, tu eres mi amor, papá ¿podemos ir al mercado mañana para que me compres un teléfono?"

* **Obs 83.** (3 Años, 3 meses _ Lu, 15.2.2010)

Luly está jugando con el mando del *play station*, el cual no está conectado al televisor. Puso el extremo del cable del mando sobre su mejilla como si ella fuera el televisor, tomó el mando con su otra mano y comenzó a hacer movimientos acrobáticos cómicos con su cara y todo su cuerpo cada vez que movía los botones del mando, como si ella fuera la imagen y sus movimientos fueran el resultado del control del mando.

* **Obs 84.** (3 Años, 3 meses _ Lu, 15.2.2010)

Luly cogió una pieza rectangular de papel y unas tijeras de plástico con las cuales juega siempre y dijo, «este es el cordero y yo voy a sacrificarlo», luego puso la tijera en la parte superior del papel y comenzó a picarlo. Cuando su padre sacrificó al cordero Luly se puso muy triste, pero hoy Luly está haciendo lo mismo con su cordero imaginario representado por el papel.

* **Obs 85.** (3 Años, 3 meses _ Lu, 15.2.2010)

A Luly le gusta jugar con el maquillaje y los cosméticos cuando se le da la oportunidad. Entró al cuarto de su hermana, cogió su maquillaje y comenzó a jugar con él, pretendió estar poniéndose el maquillaje y luego cogió su muñeca y comenzó a ponerle maquillaje en su cara y cabeza mientras decía "yo quiero mucho a mimi, yo iré a la boda de mi amiga", luego empezó a dibujar líneas rectas y enrolladas dentro de la caja de base de maquillaje con sus uñas, mientras sonreía por ver el efecto de sus uñas sobre este polvo, y al escuchar el timbre dijo, esta es Inas (su hermana la dueña del maquillaje), y se movió rápidamente para devolver las cosas a su lugar.

* **Obs 86.** (3 Años, 3 meses _ Ma, 16.2.2010)

Luly juega con el cepillo del pelo e imita a su hermana en su manera de peinarse. Al mismo tiempo mira su foto en el móvil de su mamá, coge el cepillo y lo pone sobre la pantalla del Móvil y dice, " quiero peinar mi pelo que está en el móvil".

* **Obs 87.** (3 Años, 3 meses _ Ma, 16.2.2010)

Juega con la plancha usada por su madre para planchar la ropa, trata de planchar un papel doblado para quitarle el pliegue, y de repente abre el lugar especificado para echar el agua y lo encuentra vacío, así que escupe dentro de él con la intención de llenarlo en vez del agua.

* **Obs 88.** (3 Años, 3 meses _ Ma, 16.2.2010)

Luly entró al cuarto de su hermano y comenzó a jugar cerca de la ventana esperando que pasara algún gato por las paredes de la casa, ya que se acostumbró a mirarlos y a hablar con ellos. De repente observó los fuegos artificiales en el cielo que eran debido a un evento religioso en el país, y le dijo a su hermano *"oh oh Anas, nosotros estamos en España"*. Luly vio los fuegos artificiales por última vez en España en el festival de noche blanca cuando tenía aproximadamente dos años y siete meses, y no los había visto de nuevo hasta ese día en Libia,

* **Obs 89.** (3 Años, 3 meses _ Ma, 16.2.2010)

Luly comenzó a dibujar figuras separadas y unidas, círculos, líneas rectas y enrolladas, y a combinar las líneas y las formas.

***Obs 90.** (3 Años, 3 meses _ Mi, 17.2.2010)

Luly estaba jugando con su amiga Duaa con muchos juguetes que estaban esparcidos y mezclados con los colores. De repente Luly se fijó en un cubo pequeñito rosado en el cuál su mamá ponía las velas pequeñas de cumpleaños, (Luly había usado estas velas en su cumpleaños), así que lo cogió rápidamente y le dijo a su amiga *"este es el cubo de mi cumpleaños"*.

* **Obs 91.** (3 Años, 3 meses _ Mi, 17.2.2010)

Luly estaba jugando con sus colores de cera y dibujando en sus papeles, luego puso el color sobre sus labios y dijo, *"esta es una goma, y yo voy a borrar mi boca"*, movió el color o la goma imaginaria sobre sus labios y dijo,

"*mamá yo no tengo labios, ya no puedo hablar*", y cerró su boca y comenzó a hacer ruidos con su boca cerrada. Luego se calló por unos dos segundos y pretendió estar cogiendo algo del espacio o del aire y puso su mano sobre su boca y dijo, "*ahora tengo una boca y empiezo a hablar de nuevo*". El movimiento hecho en el aire significa que Luly recuperó sus labios. Luly aprendió este movimiento de su hermano durante un juego imaginario anterior. Después puso el lápiz sobre sus labios pretendiendo estar pintando sus labios con la pinta labios.

* **Obs 92.** (3 Años, 3 meses _ Mi, 17.2.2010)

Este es el primer día en el que Luly le dice a su hermana Israa,

" *vamos hacer como si fueras un bebé pequeñito*", lo cual no lo había hecho antes, y continuó "*tú eres un bebé y yo soy tu mamá*", y luego añadió,

¿Por qué no lloras como un bebé? Entonces le abrió su pelo y le robó su goma de pelo para obligarla a que llorara y así involucrarse en el papel, mientras tanto Israa le dijo, "*Quiero coger tu muñeca*", "*esta es mi hija, mamá me la trajo*", le respondió gritando. Poco después Israa estaba mirando una serie en el televisor y no quiso seguir jugando con ella, entonces Luly le preguntó

¿Por qué no quieres ser bebé? Israa pretendió estar llorando con la voz de un niño chiquito, y entonces Luly se comportó como su madre cuando pasan esos momentos y la abrazó, le trajo los juguetes y comenzó a cantarle. Luego Israa le dijo, para alejarla de ella "*tus hijas están llorando y te quieren*", entonces Luly abrazó a sus muñecas y les dijo, "*Aquí está Luly, aquí está Luly, ¿Por qué estáis llorando?*"

* **Obs 93.** (3 Años, 3 meses _ Ju, 18.2.2010)

Luly inventó una persona imaginaria espantosa y le llamó Hmeda, y cada vez que jugaba con su muñeca le decía, "*no tengas miedo, Hmeda no vendrá*".

Luly juega con la cinta de pegamento y habla con sí misma y dice

"*vino Hmeda, voy a atarle las manos y a cerrarle la boca para que no me asuste*".

* **Obs 94.** (3 Años, 3 meses _ Ju, 18.2.2010)

Su apego y correlación a la casa ha aumentado mucho durante sus juegos y diálogos imaginarios; ella dice: “esta es mi casa, esta es nuestra casa”, y comienza a repetir mucho el juego de las casas, así que entra en los lugares estrechos y limitados y dice, “ésta es mi casa”.

* **Obs 95.** (3 Años, 3 meses _ Ju, 18.2.2010)

Luly comenzó a usar el árabe culto que escucha en el televisor durante sus juegos, siendo que en casa la familia usa el dialecto libio (en la lengua árabe hay Árabe culto y hay diferentes dialectos pertenecientes a cada país). Luly comenzó a mezclar entre lo que escucha de su familia, de otros niños y lo que escucha del televisor; lo extraño es que algunas veces usa las dos expresiones en la misma frase, por ejemplo durante un juego en el que se imaginaba que su hermano Anas estaba jugando con ella, le dijo, "Anas mira", usando el Árabe culto y al mismo momento cambió este tono y lo repitió en dialecto.

* **Obs 96.** (3 Años, 3 meses _ Ju, 18.2.2010)

Luly puso los libros de su madre sobre el suelo y dijo, "voy a hacer una cama para mis hijas". Después de colocar cada muñeca sobre un libro notó que tenía cuatro libros y tres muñecas, así que una de las camas se quedó vacía: ella dijo sobre esto, "esta es mi cama, yo voy a dormirme al lado de ellas", luego notó que las piernas de las muñecas eran más largas que los libros, así que trató de poner otro libro bajo de ellas pero no pudo ponerlo de una manera adecuada. Trató también de cambiar la manera de jugar con los libros sentándose sobre uno de ellos y rodeándose por todos lados con los otros libros y así formar un caja cerrada con ella adentro, pero los libros se caían por los lados en cada intento, lo cual la molestó mucho por no poder lograr su deseo.

* **Obs 97.** (3 Años, 3 meses _ Ju, 18.2.2010)

Luly ofrece explicarle a sus amigos cómo jugar con sus juguetes y les menciona los nombres de éstos según como ella los llama. Durante el juego habla mucho, dice

"esta es mi muñeca", " ésta es su servilleta", "¿Dónde está mi anillo? ", y no espera obtener ninguna respuesta de nadie, así que parece que no le importa que nadie le responda, y cuando hay un niño de uno o dos años por ejemplo, habla de él como si fuera un bebé pequeño y lo llama bebé, además de que habla con él pero sin esperar su respuesta. Le pregunta y responde por él, le dice:

"¿Quién te compró el pantalón? te lo compró tu mamá, mi mamá también me compró uno", y así, también se nota el aumento de su deseo en participar a los otros en el juego.

* **Obs 98.** (3 Años, 3 meses __ Ju, 18.2.2010)

Cuando Luly se encuentra con otras personas forma espontáneamente un escenario de juego, así que sus movimientos, palabras, reacciones, su sonrisa y llanto, todas estas cosas ocurren durante el juego de una manera espontánea y fácil.

* **Obs 99.** (3 Años, 3 meses _ Ju, 18.2.2010)

Los juegos convenientes para los niños más pequeños que ella ya no le llaman mucho la atención, ya que juega con ellos sólo por unos segundos y después los deja, pero le gustan mucho los juegos de los niños que son mayores que ella, y trata de probarlos.

* **Obs 100.** (3 Años, 3 meses _ Ju, 18.2.2010)

Luly trató de sentar a su muñeca para ponerle el maquillaje. La puso sobre un libro y trató de sentarla varias veces pero sin éxito; después de darle un rápido vistazo a los contenidos del cuarto, se levantó rápidamente de su lugar y trajo la cubeta en la cual le baña a su hija, la sentó en ella y luego la dirigió hacia el televisor y comenzó a ponerle el maquillaje. Luly se enfrentó a un problema al principio pero de repente encontró una solución, porque los elementos que estaban en el cuarto la ayudaron a resolverlo.

* **Obs 101.** (3 Años, 3 meses _ Vi, 19.2.2010)

Luly se pasea en el patio de la casa con su muñeca en el carro, luego quiso subir sobre el coche de su papá pero no pudo, ya que habían en el patio muchas cosas de distintas formas y funciones. Así, después de haber hecho un vistazo escogió una mesa pequeña, dejó la muñeca en el lugar de la mesa y acercó ésta al coche por el lado sobre el cuál quería subir; volvió con su muñeca y la trajo al lado del coche, subió sobre la mesa con la muñeca puesta en el carro, lo puso sobre el coche para subir después de él, pero no se fijó que el coche tenía ruedas y que la superficie del coche estaba inclinada un poco para abajo, así que no pudo sostener al coche encima. En realidad Luly no pudo subir, y se rindió porque se sintió frustrada debido a sus intentos fallidos al tratar de subir con su muñeca.

* **Obs102.** (3 Años, 3 meses _ Vi, 19.2.2010)

Algunas veces deja su muñeca con su mamá y le dice, *"Esta es mamá,*
quédate a su lado", como si su mamá fuera la mamá de sus muñecas también.

* **Obs 103.** (3 Años, 3 meses _ Vi, 19.2.2010)

Los juegos de Luly no tienen un objetivo claro y no tienen fin, disfruta el descubrimiento y la práctica de movimientos nuevos por sí misma: anda de puntillas, imita las danzas y se pasa de un movimiento al otro pero por un corto período; canta canciones muy cortas, usa cualquier cosa que produce sonidos como si fuera una Darbuka (tambor en árabe) el cuál es un instrumento musical muy famoso en libia que lo vio en una boda. Se pone muy alegre al producir el sonido con los movimientos de su mano.

* **Obs 104.** (3 Años, 3 meses _ Vi, 19.2.2010)

Después de que Luly jugó con los estetoscopios reales no le gustaron los de juguete, porque cuando los pone sobre sus orejas no producen ningún sonido ni le llaman la atención.

* **Obs105.** (3 Años, 3 meses _ Sa, 20.2.2010)

Durante su juego en la sala necesitó a su muñequita que estaba en el otro cuarto en el medio de un montón de juguetes, dentro de una cesta que usa para guardarlos. Así, fue al cuarto y trajo la cesta, la vació en el medio de la sala y sacó a su muñeca.

* **Obs 106.** (3 Años, 3 meses _ Sa, 20.2.2010)

Los escenarios del juego de Luly se cambian mucho según los juegos y los instrumentos. Además de que ella necesita los juegos y las cosas que le ayudan a continuar jugando, éstos le permiten renovar juego y encontrarlo más emocionante y atractivo, lo cual la pone más activa y vital.

* **Obs 107.** (3 Años, 3 meses _ Sa, 20.2.2010)

Luly estaba jugando con su silla cuando de repente se fijó en la foto del oso sobre {esta, así que comenzó a hablar con él como si fuera la silla y le decía,

"yo me paro y me siento sobre ti para mirar al televisor", luego le decía, *"mira a mi teléfono, mi papá me lo compró"* y apretó el botón para que hiciera una voz y le dijo *"escucha la canción"*.

* **Obs 108.** (3 Años, 3 meses _ Sa, 20.2.2010)

Luly juega con la cesta grande de ropa. En una ocasión se subió sobre ella para mirar al televisor, y en otra entra ella, se esconde con una de sus muñecas, y comienza a hablar y conversar con ella bajo la cesta grande como si fuera su casa.

* **Obs 109.** (3 Años, 3 meses _ Sa, 20.2.2010)

En la casa hay un armario bajo en el cuál se ponen los zapatos, es pequeño y sus puertas se abren al tirarlo hacia un lado, Luly lo usa como lugar de escondite de juegos y al enfadarse también entra en él y se queda en la oscuridad sin querer salir. Cuando quiere jugar el juego de *"mi casa"* o el juego de la sorpresa, se esconde en el mismo lugar y al escuchar el timbre de la casa sale para sorprender a sus hermanos o a su papá y les dice,

" Luly está aquí, Luly está aquí".

* **Obs 110.** (3 Años, 3 meses _ Sa, 20.2.2010)

Luly vio un programa televisivo sobre los animales depredadores. Después de unos minutos comenzó a imitar al león, puso el pan sobre el suelo y comenzó a caminar con sus cuatro extremidades y tratar de comerlo con su boca pero no pudo, así que finalmente usó su mano poco a poco sin depender mucho de ella, solo usándola para acercar el pan a su boca. Luego comenzó a jugar con su hermano y a pretender atacarlo, imitando los movimientos del león con sus manos y sus uñas, haciendo una voz espantosa y unas expresiones temerosas también.

* **Obs 111.** (3 Años, 3 meses _ Do, 21.2.2010)

Luly encontró una bolsa, empezó a jugar con ella y luego la torció longitudinalmente y le dijo a su mamá, “mira este es mi palo”, luego fue al cuarto de su hermana mayor Inas (22 años, estudiante de medicina) y le dijo,” Inas quiero examinarte los ojos”, y cogió la bolsa torcida que se parecía a un palo y la dirigió al ojo de su hermana como si fuera una linterna médica que usan los doctores para exanimar los ojos. Luego puso su dedo cerca de entre los ojos de su hermana y le dijo, “mira mi dedo”, y cuando su hermana se rió al ver como Luly la imitaba, se enfadó porque Inas no se comportó con seriedad. Luego le dijo a su mamá, “mira al perro que está corriendo atrás de mí, me quiere morder, coge mi palo y pégale con él”.

* **Obs 112.** (3 Años, 3 meses _ Do, 21.2.2010)

Luly estaba jugando con su libreta y su lápiz y pretendió estar escribiendo sus tareas. Luego notó la presencia de su hermana y su padre y dijo, “quiero escribir sobre mi zapato, mi juego, mamá, papá, Inas, nuestra casa, mi amiga Duaa, el carro de papá, el vaso de mi cumpleaños, etc.”.

* **Obs113** (3 Años, 3 meses _ Lu, 22.2.2010)

Cada vez se aumenta más la energía motriz de Luly pues cada vez hace más actividades: salta, patea, corre en diferentes direcciones, camina de puntillas, hace intentos para

agarrar la pelota que le lanzan sus hermanos u otros niños más mayores que ella, a corta distancia, y cuando sube una escalera pone un pie en cada escalón.

* **Obs 114.** (3 Años, 3 meses _ Mi, 24.2.2010)

Estaba con su mamá y papá en el carro, su papá salió para comprar algo y Luly se quedó con su madre, y buscando en el carro encontró una cajita cerrada en la cual su papá guardaba una cosa específica. Jugó un tiempo con ella y luego quiso abrirla pero su mamá le advirtió que ésta tenía algo que pertenecía a su papá y que no se debe abrir algo que no es nuestro. Luly insistió en abrirla pero no se le permitió, así que se sentó a jugar con ella por unos minutos mientras estaba cerrada, y luego se acercó a su mamá mientras ésta estaba pretendiendo mirar por la ventana del coche, al mismo tiempo que observaba el comportamiento de Luly, ¿Qué hizo Luly? Cogió la mano de su madre, la acercó a la cajita y trató de abrirla con la de ella; su mamá la consintió y demostró indiferencia para cumplirle el deseo indirectamente y para conocer el resultado al mismo tiempo. Abrió la cajita y observó a Luly con atención fijándose en su felicidad y en su simulación de sorpresa, ya que acusó a su madre de que fue ella la que abrió la cajita, diciéndole

" mamá tú abriste la cajita, mi papá se enfadará".

* **Obs 115.** (3 años, 3 meses _ Ju, 25.2.2010)

Comenzó a jugar con los colores y a pintar en las paredes y en las puertas, y cuando su mamá le preguntó quien hizo eso, miente y dice, *" Anas lo hizo, no yo".*

* **Obs 116.** (3 Años, 3 meses _ Vi, 26.2.2010)

Estaba jugando con la cesta grande de juegos vacía, la puso sobre su cabeza y salió con ella al patio de la casa diciéndole a sus amigos imaginarios, *" miren, este es mi sombrero"*, Luego añadió, *"¿qué es ese jaleo?"* Aquí, Luly estaba hablando con sí misma y comentando al jaleo hecho por ella, como si estuviera culpándose.

* **Obs 117.** (3 Años, 4 meses_ Sa, 27.2.2010)

Luly juega consigo misma después de ver sus videos filmados por su mamá, ya que le había pedido a su madre que le mostrara un vídeo para “jugar con Luly”, es decir, la Luly real juega con la Luly del vídeo. Así, comenzó a hablar con la Luly del vídeo y a comentar su manera de jugar, riéndose de sus palabras y de su forma de jugar, como si fuera otra persona.

* **Obs 118.** (3 Años, 4 meses _ Sa, 27.2.2010)

Estaba jugando con los utensilios de la cocina como si estuviera cocinando, y entonces su mamá le dijo, "*prepáranos un pastel*", Luly se enfadó y le respondió,

"mamá, yo no quiero hacer un pastel porque tiene un olor malo y me enfermaré si lo cómo".

* **Obs 119.** (3 Años, 4 meses _ Sa, 27.2.2010)

Juega con un juguete, el cuál es un timón chiquito del PlayStation, se sienta y empieza a mover sus manos como si estuviera manejando un coche y dice,

"voy a buscar a Inas a la Universidad, y tú mamá, espéranos en la casa y prepara la comida".

* **Obs 120.** (3 Años, 4 meses _ Sa, 27.2.2010)

Luly tiene entre sus juegos un oso grande y otro pequeño, comenzó a jugar con ellos como si el pequeño fuera su amiga Ansam y el grande fuera la mamá de Ansam (su prima), así que le dijo a su madre,

"mamá, yo hablo con Ansam y tú hablas con su madre", luego comenzó a hablar con su amiga Ansam (el oso chiquito) y le dijo a su madre,

"¿Por qué no estás hablando con la mamá de Ansam? ¿Tú no quieres jugar"?

* **Obs121.** (3 Años, 4 meses _ Do, 28. 2. 2010)

Fue a la granja de su tío y llevó con ella los juguetes de la cocina y de la arena. Al llegar comenzó a jugar con la arena, la cogió con la pala y la puso sobre el plato y empezó a revolverla, una vez dentro del plato y otra fuera de él sin ningún plan especificado. Luego

su hermana Isra de 16 años, y su prima Tasnim de 20 años se integraron a su juego y le dijeron, "*vamos a amasar la tierra contigo, vamos a hacer huevos de gallina*", Luly se puso muy feliz y comenzó a jugar con ellas, y después de un poco les trajo una olla pequeña de cocinar y les dijo, "*pongan el huevo aquí para cocinarlo y comerlo*". Después de un rato las chicas pretendieron que el huevo se había cocinado, así que Luly les dijo, "*denme la pala para coger los huevos*", "¿Por qué?" le preguntaron, "*porque están calientes*", les respondió Luly, entonces cogió los huevos y los puso en un solo montón y fue a traer el agua, y comenzó a echarlo sobre los huevos de tierra y agua, y cuando su mamá le preguntó porqué les estaba echando agua, le dijo, "*para enfriarlo*".

* **Obs122.** (3 Años, 4 meses _ Do, 28. 2. 2010)

Un día Luly vio un vídeo, filmado por su madre para fines de investigación, de unas niñas que estaban jugando en una de las escuelas, en el cual observó cómo una de las niñas se sentó y puso sus manos bajo su cabeza y pretendió estar durmiendo, mientras las otras estaban cantando y formando un círculo alrededor de ella, Posteriormente Luly fue a la granja de su tío, las chicas (16-21-22-20 años) le dijeron, vamos a jugar en un círculo!! Y para ello le tomaron de las manos y comenzaron a girar. Luly se acordó del juego que vio en el vídeo y trató de explicárselos y mostrárselos tal cual; las chicas, que ya conocían el juego, hicieron creer que jugaban siguiendo sus instrucciones, provocando alegría en Luly porque las chicas la entendieron y aplicaron el juego de la manera explicada por ella.

* **Obs 123.** (3 Años, 4 meses _ Do, 28. 2. 2010)

Luly encontró en la granja un muro de 15 cm de altura aproximadamente, subió sobre él, alzó sus manos hacia arriba y comenzó a pretender ser una paloma que estaba volando; luego dijo, "*yo soy un avión, voy a volar a España, vamos jueguen conmigo, estoy volando*", y comenzó a caminar desde el principio del muro hasta su final, y repitió el juego llamando a todos para que jugaran con ella el juego del avión.

* **Obs124.** (3 Años, 4 meses _ Do, 28. 2. 2010)

Luly encontró en la granja un cepillo para limpiar los zapatos, lo cogió y aparentó estar limpiando el suelo y dijo, *"voy a salir para limpiar todo el polvo que está en el suelo"*. Salió y empezó a limpiar, notando que cada vez que limpiaba un poco salía más polvo porque estaba limpiando directamente sobre la tierra de la granja. Considerando su idea incorrecta, entró al patio interior de la casa y comenzó a limpiar el suelo observando una vez más la diferencia y el efecto del cepillo sobre el suelo y sobre el lugar por donde pasaba, manifestando mucha alegría por este logro.

* **Obs 125.** (3 Años, 4 meses _ Do, 28. 2. 2010)

Luly estaba corriendo atrás de las chicas en la granja, llamándoles en voz alta y espantosa, alzando sus manos hacia adelante y formando una garra de animal con sus dedos, como si estuviera imitando la personalidad del monstruo de televisión, diciendo,

"yo soy el monstruo de la oscuridad" Este era el nombre real del monstruo en los dibujos animados, personaje que le espanta mucho a Luly.

* **Obs 126.** (3 Años, 4 meses _ Do, 28. 2. 2010)

Luly encontró las cartas de la baraja en un cuarto de la granja, las cogió y comenzó a jugar con ellas. Al principio estaba contemplando sus colores y dibujos, pero luego comenzó a tirarlos al suelo y a formar una línea serpenteada larga.

* **Obs 127.** (3 Años, 4 meses _ Lu, 1. 3. 2010)

Su mamá le trajo varios utensilios de cocina para que jugase con ellos. Entre estos había una pieza amarilla con muchas cavidades, usada para hacer tipos especiales de dulces;

Luly la vio y le dijo a su madre, *"mamá, no quiero esta pieza"*, ¿por qué? Le preguntó su mamá, *"porque me asusta"*, le respondió Luly, luego su mamá le dijo, *¿qué te dijo la pieza?* *"me dijo aléjate de aquí, coge la pieza mamá no la quiero"*.

* **Obs128.** (3 Años, 4 meses _ Lu, 1. 3. 2010)

Luly estaba jugando con su juguete y le dice a su mamá,

"*mamá quiero secarle el pelo a mi hija con el secador*", puso a su hija sobre un cubo de sembrar, trató de sentarla pero no pudo, así que pidió ayuda a su madre, cogió el secador de pelo, lo dirigió hacia su hija y comenzó a imitar su sonido ya que el cable no está enchufado; luego dijo,

"*mamá, mi hija está llorando tráele un vaso de agua*", "*¿porqué está llorando?*" le preguntó su mamá,

"*porque se cayó al suelo*", entonces Luly la abrazó y comenzó a confortarla para que dejara de llorar, y la dirigió al televisor poniendo detrás de ella dos almohadas para que se quedara sentada y no se cayera del cubo, el cuál era una silla para ella. Después de un rato la puso frente a ella y le dijo,

"*mimi, mira mis dos trenzas, mi pelo es lindo?*" Luego le dijo,

"*mira a mi mamá, ¿qué dices de ella? Mira a mamá, está estudiando*".

* **Obs 129.** (3 Años, 4 meses _ Lu, 1. 3. 2010)

Su mamá le dio dos cestas chiquitas de frondas en las cuales pone el pan, éstas eran ovaladas y se parecían mucho a la cubeta ovalada en la cual Luly bañaba a su muñeca. En ese momento la cubeta estaba un poco lejos de Luly, pero al ver las dos cestas y jugar un poco con ellas notó la similitud entre éstas, así que le dijo a su mamá,

"*mamá, mira a la cesta, es como la cubeta de mimi*". Luly no mencionó la expresión "se parece" pero usó la palabra "como", porque todavía no puede mencionarla.

* **Obs 130.** (3 Años, 4 meses _ Lu, 1. 3. 2010)

Cogió un lápiz de cera color blanco y comenzó a jugar con él como si fuera un pinta labios. Después de un poco el color se rompió y Luly le pidió a su mamá que lo pegara y le dijo,

"*mamá mi pintalabios se rompió, arréglamelo*",

su mamá lo arregló y luego Luly fue con su hermana y le dijo,

"*ven voy a pintar tus labios*".

* **Obs 131.** (3 Años, 4 meses _ Lu, 1. 3. 2010)

Por la tarde, Luly corre de un lado a otro en la casa, imita la voz del cordero, camina sobre cuatro extremidades, y dice: " *mírenme! soy sumasin*", el cual es para ella el nombre o el símbolo que representa al cordero.

* **Obs 132.** (3 Años, 4 meses _ Lu, 1. 3. 2010)

Estaba jugando con su oso y su hermana mayor de 21 años quiso participar en el juego, así que ésta simuló estar tratando de callar al oso como si éste fuera un osito chiquito que estaba llorando; entonces Luly le miró sorprendida y le dijo:

"¿por qué lo estás callando, él no está llorando".

* **Obs133.** (3 Años, 4 meses _ Lu, 1. 3. 2010)

Anas, el hermano de Luly de 12 años, estaba tumbado boca abajo mientras realiza sus tareas, Luly lo observa, se sube sobre su espalda y le dice:

"vamos Anas, tú eres mi caballo, vamos corre", y comenzó a saltar sobre su espalda como si fuera un caballo imitando el relincho de éste. Luego le dijo,

"voy a bajar al agua", y simuló estar bajando de la espalda del caballo para el agua y dijo, *"ayúdenme, ¿dónde está el doctor? ¿Dónde está el doctor?"*.

* **Obs 134.** (3 Años, 4 meses _ Ma, 2. 3. 2010)

El tío de Luly vino a casa y entró al cuarto donde ella estaba jugando. Notó que Luly había arreglado un espacio como si fuera su pequeña casa, así que entró y le dijo: *"yo soy tu visitante y entré a tu casa, ¿qué dices?"*

"Fuera de mi casa", le dijo Luly,

"no quiero que entres en ella, ésta es mi casa, tú eres grande y mi casa es grande". Luly quiso decir que su casa era pequeñita pero no pudo acordarse de la palabra y usó su contrario; luego le dijo,

"si no sales de mi casa, llamaré a Hmeda para que te coma"

(Hmeda es la personalidad espantosa que ella inventó), así que su tío salió de su pequeña

casa y Luly se apresuró a traer una colcha rectangular para ponerla en frente de su casa como si fuera una puerta, con la cual impediría que nadie pasara; luego buscó entre sus juegos y encontró un león pequeñito y dirigiéndolo a su tío le dijo: *"Ve a comerte a mi tío"*.

* **Obs135.** (3 Años, 4 meses _ Mi, 3. 3. 2010)

La mamá de Luly compró unos papeles de colores para escribir sus notas. Luly los vió y se los pidió pero ésta no quiso dárselos, así que comenzó a llorar insistiendo en su petición; después de varios intentos su madre accedió prestárselos y jugó con ellos por poco tiempo. Luego notó que su madre había comprado una papelerita chiquita para botar los papeles, así que dejó los papeles de colores con los cuales estaba jugando y comenzó a jugar con la papelerita como si los papeles no significaran nada para ella, a pesar de que antes había estado llorando por jugar con ellos.

* **Obs 136.** (3 Años, 4 meses _ Mi, 3. 3. 2010)

Luly vio en una telenovela a dos hermanas que estaban jugando el juego de la gallina ciega en una segunda planta. La niña que estaba representando el rol de la gallina ciega se acercó a la escalera y se cayó desmayándose. Luly pensó que se había muerto y se lamentó por ella, salió a la entrada de la casa, puso su muñeca sobre la escalera y comenzó a hablar consigo misma diciendo, *" mimi mimi murió, se cayó de la escalera, se murió"*, y comenzó a envolverla con una toalla y a decirle, *" no, no, tú eres mimi, no te mueras, no te mueras, tú eres mimi"*. Luego empezó a preguntarle a su madre si le ha ocurrido algo a mimi, y si estaba bien o no.

* **Obs 137.** (3 Años, 4 meses _ Mi, 3. 3. 2010)

Yusuf, el amigo de Anas, vino a visitarle. Luly salió al patio (¿) y jugó con su teléfono por un rato aparentando estar llamando por teléfono, Anas y su amigo salieron para estudiar con su maestra, y entonces Luly lo notó y entró a la casa diciendo:

"Mamá, quiero que me pongas mis zapatos, mamá quiero mi teléfono, mamá quiero estudiar con mis amigas, quiero ir a donde está mi maestra".

* **Obs 138.** (3 Años, 4 meses _ Ju, 4. 3. 2010)

Luly estaba jugando con su pequeño león en el patio de la casa y le dijo,

"vete a comer de la tierra". Luego fue al lugar indicado y se volvió hacia él y le dijo,

" sígueme para enseñarte dónde está", pero como su león no se movió, Luly le trajo la tierra para que la comiera, y la puso delante de él ordenándole que comenzara a comer obviamente sin éxito. Después lo tomó con su mano y le acercó su boca a la tierra para que comiera, moviendo la cabeza del león simulando que éste comía y produciendo el sonido *" hmm hmm"*, tal cual como si el león estuviera comiendo; después dijo,

"voy a traer unos gatos grandes para que se coman a este león". A Luly le gustó el espacio hecho por la cabeza del león sobre la tierra, y comenzó a jugar con éste en distintas formas, arreglando la tierra una vez más, simulando estar alimentando al león. Después puso al león en la posición de dormir sobre su barriga, como la había visto en un programa de televisión, y le dijo:

"¿quieres que te haga huevos con tierra?" Entonces se acordó de una de sus experiencias grabadas relacionada a este animal, y le dijo:

"tu muerdes los animales con tus dientes, te vas a morir porque mataste al animal en el TV ". Entonces cogió una pedazo de hierro que encontró cerca de las plantas, después tomó al león con una mano y el hierro con la otra y lo golpeó como si estuviera matándolo, vengándose del animal que fue comido por el león en el programa de televisión; finalmente le dijo:

" he he he tú estás muerto", lo tiró de una manera tosca por detrás de ella y luego lo puso en frente de la tierra de nuevo para que comiera.

* **Obs 139.** (3 Años, 4 meses _ Ju, 4. 3. 2010)

Cogió el lápiz y el cuaderno de dibujar y comenzó a hacer una forma que tenía una cabeza y un cuerpo y dijo: " *ésta es mamá*". De repente paró de dibujar y comenzó a mirar el papel en el que dibujó a su mamá, enfadada y como si quisiera llorar. Entonces su hermana le preguntó porqué estaba enfadada, y Luly le respondió,

"*no encontré a papá*", entonces Inas añadió, "*papá está durmiendo en el cuarto*", y aquí Luly se enfadó mucho y le dijo

" *no no, no lo encontré al lado de mamá, lo busqué en mi libreta y no lo encontré*".

* **Obs 140.** (3 Años, 4 meses _ Ju, 4. 3. 2010)

A Luly le gusta mucho jugar con la masa, su madre amasó un poco de harina y comenzó a jugar con ella como si estuvieran haciendo un pastel y pizza. Luly comenzó a imitar a su madre en cómo amasar usando el palo específico para eso; también usó todos los movimientos aprendidos sobre cómo tratar la masa, a demás de repetir la misma manera con la que había tratado la plastilina y notó la similitud entre ellos. Insistió en poner la masa en un plato como si quisiera ponerlo en el horno para que se cocinara, y luego pidió un poco de harina y la regó para poner la masa sobre ella, imitando a sus hermanas y a su madre. Formó huevos cocidos y formó con la masa a su hija enferma.

* **Obs141.** (3 Años, 4 meses _ Vi, 5. 3. 2010)

Su madre notó que a Luly le gustaba mucho jugar con el agua, hasta el punto de entrar al baño, abrir el grifo y mojarse la ropa. Así, le puso un poco de agua en un cubo y varios juguetes entre los cuales estaban una tortuga chiquita, una vela grande, dos piezas cónicas cerradas por debajo, una roja y la otra amarilla, y una pelota chiquita ligera. Luly jugó con todos sus juguetes, probó usar la pieza cónica sacándola del agua del cubo y devolviéndola a ella, usó las dos piezas, la roja y la amarilla en verter el agua de una a la otra. Mientras se caía el agua en el cubo, trató de hundir las piezas en el fondo de éste pero no pudo porque estas piezas eran ligeras; luego su mamá le dio una cuchara metálica para jugar con ella y ver si se hundía en el agua o no, y después le dio también un tubo

excavado y abierto por sus dos lados usando éste para soplar al agua, lo cual le gustó y comenzó a repetirlo.

* **Obs 142.** (3 Años, 4 meses _ Do, 7.3.2010)

Luly entró en el cuarto y encontró cerca de las cortinas la cuerda usada para amarrarlas y permitir así que el sol entre al cuarto; esta cuerda es un pedazo de tela coloreada que tiene en su final unos hilos suspendidos de la misma longitud y del mismo color, formando juntos algo que parece al pelo. Luly estaba jugando con esta cuerda, la golpeó sobre su mano y observó su movimiento, la examinó, y al final pidió un cepillo de pelo y dijo, “quiero peinar este pelo con el cepillo” pidiéndole a su hermana mayor que le trajera también su gomita para ponérselo a esta cuerda.

* **Obs 143.** (3 Años, 4 meses _ Lu, 8.3.2010)

Luly estaba jugando con unos papeles coloreados que se parecían a las cartas pues tenían en una de las dos caras una imagen principal dentro de un marco, mientras que en la otra cara estaba pintada un solo color; considerando que cada carta tiene una imagen diferente de la otra y un color distinto, en éstos papeles hay un número de cartas con el mismo color, y la idea del juego es que el niño tiene que clasificar las cartas de acuerdo con sus colores y ponerlas las una sobre las otras. Luly no pudo ordenarlas de acuerdo con sus colores.

* **Obs 144.** (3 Años, 4 meses _ Lu, 8.3.2010)

Luly se dio cuenta que su abuela enferma tomaba medicamentos. A Luly no le gustan los medicamentos porque tuvo una mala experiencia con ellos, y por eso se alegra al ver que otra persona y no ella está tomando la medicina. Así, ella le dice a su madre,

"mamá dale la medicina a mi abuela", y pone su mano sobre su boca. Esta situación se reflejó después en su juego, ya que Luly cogió el cepillo de pelo y dijo:

"éste es mi perro enfermo y yo quiero taparle y darle el medicamento", cogió su vestido y le tapó a su perro imaginario, fue a la nevera, trajo el jarabe de tos y le dijo a su madre, *"vamos*

mamá, dale el medicamento a mi perro". Después de esto, mimi, la muñeca de Luly, se enfermó también y dijo:

"mi hija mimi está enferma

mamá, dale el medicamento", y la puso en su cama, quiso taparla pero no encontró cerca de ella más que la receta del jarabe de tos, con la cuál tapó a su muñeca como si fuera una sábana.

*** Obs145.** (3 Años, 4 meses _ Lu, 8.3.2010)

En las ocasiones en las que se mezclan todos los tipos de juguetes y se encuentran muchos que la estimulen durante el juego, Luly vacila en crear un escenario específico y juega de una manera desordenada, trasladándose de un juego al otro y repitiendo sus movimientos. En el caso de separar los juguetes en grupos, por ejemplo los de la cocina, los de la arena, los animales, los peluches, las muñecas, y presentar cada grupo independiente, Luly forma un escenario completo, notando la correlación entre los eventos del juego, mostrando sus movimientos imaginarios más precisos y expresivos.

*** Obs 146.** (3 Años, 4 meses _ Ma, 9.3.2010)

Luly encontró una pieza chiquita de hierro con la forma de la letra L y le dijo a su madre, "mira ésta es mi pistola" y comenzó a jugar con ésta como si fuera una pistola, realizando algunos movimientos.

*** Obs 147.** (3 Años, 4 meses _ Ma, 9.3.2010)

Su hermano, Anas, le regaló una medalla de llaves que llevaba la forma de un teléfono móvil con un pequeño botón, el cuál producía cierta luz al ser presionado.

Al principio, Luly jugó con él como si fuera un teléfono, habló con sus amigas imaginarias y las regañó por no venir a jugar con ella:

"vamos

vamos ¿cuándo vendrán para que juguemos juntos?", luego se fijó en que el botón iluminaba al presionarlo, y aquí se acordó de que esta es una de las características de un objeto muy bien conocido por ella, el equipo médico de su hermana la doctora usado para examinar los ojos. Entonces, usó la medalla del teléfono para representar a este equipo ausente, cogió a su muñeca mimi y le dirigió la luz a sus ojos y pretendió examinarla. Luego quiso examinarle los ojos a su madre con el mismo equipo imaginario.

* **Obs 148.** (3 Años, 4 meses _ Mi, 10.3.2010)

Luly juega con una pieza cóncava circular de plástico. Al principio cogió todos sus animales y los puso juntos en un lado detrás de la pieza, luego comenzó a meterlos uno tras otro de un lado al opuesto, acompañada de su papá en el juego, quien le dijo: "Luly, *quiero entrar en el círculo como tus animales*", entonces Luly le respondió, " *no no papá*", "¿*porqué?*" le preguntó su papá, "*porque el círculo es grande*", le respondió Luly, (ella quería decir pequeño, pero no pudo relacionar entre el concepto de la palabra en su mente y entre su pronunciación), luego su padre le dijo: "*entonces coge tu zapato e introdúcelo porque él es chiquito*", Luly le dijo: "*no no papá, mi zapato no es un juego*", (creo que ella quiso decir que no era uno de los animales), y parece que finalmente a Luly le gustó la idea de entrar en el círculo ya que trató de meter su cabeza pero sin éxito.

* **Obs 149.** (3 Años, 4 meses _ Mi, 10.3.2010)

Luly entró al servicio y notó que habían dos botones pequeños cerca del alcance de su mano de modo que podía tocarlos. Los contempló con atención y luego comenzó a jugar con ellos, como si fueran los ojos de una persona, Luly dijo:

" *tío, tío, dónde está tu nariz y tu boca, porqué no quieres hablar conmigo, yo soy Luly, yo tengo a mimi, ah ah, tú no quieres hablar porque la Gula cogió tu boca*".

* **Obs 150.** (3 Años, 4 meses _ Mi, 10.3.2010)

Luly se sentó al lado de su madre y le dijo, «*mamá tú eres una novia y yo quiero ponerte el maquillaje*», pretendió estar poniéndole algunos colores sobre sus ojos usando su mano derecha, ya que tocaba con su mano derecha la palma de su mano izquierda como si estuviera cogiendo el maquillaje de su paquete representado por su mano izquierda. Acabó con los ojos y se va hacia a los labios, Al principio repitió el mismo movimiento, pero de repente se acordó de que el pintalabios se usaba de una manera especial, levantó su dedo pulgar de su mano derecha

que representaba aquí al pintalabios, y pretendió estar quitándole su envoltura. Luego tomó su dedo por debajo y pretendió estar girándolo para que el color subiera para arriba tal como hacerlo con el pintalabios real, al que a veces su madre le permite jugar con él; después pasó su dedo sobre los labios de su madre y dijo alegre,

" he he he mamá ya terminamos, tú eres una novia ahora".

*** Obs 151.** (3 Años, 4 meses _ Ju, 11.3.2010)

Hemos notado que Luly en algunas ocasiones insiste en aplicar y repetir a sus primeras experiencias tales como:

1. Si juega con un juego nuevo de una manera específica, en situaciones posteriores repite el mismo método como si éste fuera formado de reglas que no deben ser cambiadas.
2. Si juega con un grupo de cosas y forma con ellas un escenario específico, la próxima vez que juega busca todas las cosas para formar el mismo escenario.
3. Si Luly menciona unas palabras o algunos conceptos específicos y los repite por más de una vez en un juego, estos conceptos y palabras se asocian con esta situación o este escenario, y por eso los repite de nuevo al encontrarse en la misma situación.
4. Si Luly hace un movimiento específico en una situación particular y lo repite, éste movimiento se relaciona con la situación, y por eso lo repite al encontrarse en la misma situación.

*** Obs 152.** (3 Años, 4 meses _ Ju.11.3.2010)

Su madre le compró una muñeca de cabello largo y rizado y Luly la llamó barbie Halima. Comenzó a jugar con ella, la puso adelante del timón del coche y le dijo:

"tú eres papá, conduce el coche", luego notó la similitud entre el cepillo de pelo de la muñeca y su cepillo de dientes así que puso el cepillo de la muñeca en su boca y dijo:

"quiero cepillarme los dientes". Por la noche Luly llevó la muñeca a su padre y trajo con ella un hilo y le dijo *"papá, átale las manos a la*

muñeca", "¿por qué?" le preguntó su padre,

"porque ella quiere asustarme a mí y a mamá con su cabello despeinado, ella quiere asustarnos como un monstruo", le respondió Luly. Luego le separó sus manos, su cabeza y piernas y la llevó a su hermana la doctora y le dijo:

"por favor Inas, mi hija Halima está enferma, arrégale su cuerpo y sus piernas", después le quitó sus zapatos y los puso en la entrada del cuarto cerca a los suyos.

* **Obs 153.** (3 Años, 4 meses _Ju.11.3.2010)

Luly estaba jugando con su hermana Israa y le dijo:

" hazte como un gato, entonces Israa hizo los movimientos de un perro" y Luly le dijo:

" no no, yo te dije un gato", y cuando vio que Israa no estaba llevando a cabo sus órdenes miró por el cuarto y al ver el limpiacristales cerca de ella dijo:

"voy a borrar a Israa porque me ha molestado".

* **Obs 154.** (3 Años, 4 meses _ Vi .12.3.2010)

Luly estaba jugando en la granja, corría de un lugar al otro y daba vueltas alrededor de sí misma, mientras su abrigo daba vueltas con ella también. Luego paró de dar vueltas y abrió su abrigo y le dijo a sus padres:

" miren mis pistolas", "¿dónde están?"

le preguntó su papá y Luly le dijo:

"¿No las ves papá? Estas son mis pistolas como las de Tom con las cuales le tira al ratón en el televisor", luego puso sus manos en su abrigo y las sacó como si tuviera en ellas dos pistolas y dijo:

" Duv Duv Duv ", representado el sonido de los tiros que salen de la pistola. Luego su padre le preguntó, ¿Por qué no te quitas tu abrigo? Luly le respondió,

"porque las pistolas se van a caer de él" , entonces su papá le dijo: *" yo te voy a ayudar para que no se caigan"* y los dos pretendieron estar quitándole el abrigo a Luly con cuidado para que no se caigan las pistolas imaginarias. Después llegó su tío uniéndose al juego y le dijo *"Luly Duv Duv*

Duv", y pretendió estar en una guerra con ella, entonces Luly le dijo:

"tío, yo te digo Duv Duv y tú hazte como un muerto".

* **Obs 155.** (3 Años, 4 meses _Sa.13.3.2010)

Éste es la primera vez que Luly usa la palabra de la promesa hasta el punto de que sus padres se han sorprendido, ya que ella estaba jugando con su madre el juego de volar y ésta le dijo: *"Luly, no te quites tu abrigo porque hace frío",* *"una promesa mamá una promesa"*, le respondió Luly. Quería decir, *"te lo prometo, mamá"*. Luly usó esta expresión de manera correcta, quería decir que le había hecho una promesa a su madre y que la cumpliría.

* **Obs 156.** (3 Años, 4 meses _Sa.13.3.2010)

Luly estaba jugando con su hermana Israa el juego del pájaro, en el que ella era la líder, la que daba órdenes a Israa. Así, le pidió que subiera sobre la cama y se parara con sus manos abiertas para arriba y que representara el rol del pájaro que está preparándose para volar,; también le ordenó que imitara el movimiento de las alas del pájaro y le enseñó cómo hacerlo alzando los brazos de arriba a abajo. Su hermana pretendió estar tratando de saltar del suelo y luego comenzar a volar con sus brazos, entonces Luly le dijo:

"no no Israa tienes que volar de arriba de la cama como el pájaro y no bajas sobre el suelo, vuela para arriba, arriba de la estantería", Israa pretendió estar volando arriba de la estantería acercándose a ella, y cuando estuvo cerca de la estantería Luly le dijo: *"que la cargara"* y cuando Israa lo hizo Luly se puso muy alegre y dijo:

"he he ahora tú estás arriba de la estantería y no puedes cargarme; yo voy a coger el libro de Inas y voy a ir al lado de mamá, e Inas no me dirá nada" .

* **Obs 157.** (3 Años, 4 meses _Do.14.3.2010)

Luly estaba jugando con su oso pequeñito color blanco y negro, del tamaño de su palma, y dijo:

" *mamá, mi oso quiere dormir y yo*

quiero ponerlo en una cama", su mamá le dijo: " *búscale*

una cama entre tus juguetes", entonces Luly fue a su cesta de juguetes y encontró una caja muy pequeñita que tenía una tapa, la trajo y puso en ella al oso y dijo: "

ésta es la cama de mi oso".

* **Obs 158.** (3 Años, 4 meses _ Do .14 .3 .2010)

Estaba jugando con los osos, uno de ellos era grande y los otros dos eran medianos. Cogió a uno de los medianos y comenzó a tratar de ponerle un zapato de cerámica que había encontrado en la estantería; trató repetidamente pero a cada intento el zapato se caía de los pies del oso. Después de convencerse de que el zapato no le quedaba bien, fue a la estantería y encontró otro zapato de otro tamaño y forma, pero era uno nada más. Intentó tomarlo de la estantería pero no pudo porque estaba más alto que ella, así que se giró para atrás y vio a su bicicleta, la trajo y subió rápidamente sobre ella sin dudar y sin pensar, como si estuviera segura de que la bicicleta la ayudaría a llegar al otro zapato. Lo examinó y parece que no le gustó porque era uno nada más, y entonces lo devolvió a su lugar y siguió jugando con el primero.

* **Obs 159.** (3 Años, 4 meses _ Lu .15 .3 .2010)

Su madre le compró un grupo de gomitas de distintos colores y le dijo: "*ven para que te ponga algunas en tu pelo, para que te veas linda como tu amiga Ansam*". Luly se alegró al escuchar esto, se paró adelante del espejo y comenzó a mirar a las gomitas hablando consigo misma diciendo: "yo soy como Ansam", luego le dijo a su madre:

" *mamá, yo soy Ansam y tú eres Hanaa, la mamá de Ansam y esta es su abuela*". Aquí, Luly se refería a su misma abuela, luego comenzó a dar vueltas y a jugar entre los cuartos de la casa mientras decía:

" *yo soy Ansam, y esta es mi linda gomita*", después su madre la llamó con su nombre, y Luly le dijo: " *mamá, yo soy Ansam*", y de repente su padre

salió del cuarto y su madre le dijo: *"entonces este es el padre de Ansam"*,
" *no no este es el padre de Luly*", le dijo Luly.

* **Obs160.** (3 Años, 4 meses _Ma.16 .3 .2010)

En el día del niño en Libia, los padres de Luly le dieron unos regalos: un grupo de juguetes que le gustaban a Luly. De entre éstos estaban una muñeca gorda con pelo rizado, dos ratones que se mueven con un motor, los accesorios de la princesa, (una corona, una varita mágica, los zapatos y el teléfono), una mesita de plancha con una plancha de plástico y una pistola de agua. Luly los examinó y luego sentó a la muñeca y abrió la mesa, puso sobre ella la plancha con un trozo pequeño de tela como si fuera la ropa de la muñeca, después puso los utensilios de la princesa cerca de estas cosas, y colocó los ratones móviles lejos de ellos, y dijo mientras le dirigía sus palabras a la muñeca,
" *te plancharé tu ropa*" y cogió el teléfono pretendiendo estar llamando a su otra muñeca, aquella delgadita y de pelo liso y que está en la cesta de juguetes en el otro cuarto: "

barbie barbie, mamá te compró un palo y una corona de princesas; vamos, ven, yo estoy aquí" .

* **Obs 161.** (3 Años, 4 meses _Ju.18 .3 .2010)

Un día el padre de Luly compró cola para capturar ratones ya que supo que uno había entrado en el almacén de la casa que estaba en el patio. A Luly le gustaba mucho inspeccionar las compras y al hacerlo notó la presencia de un paquete pequeño que lleva la foto de un ratón capturado de la cola. Por ello, le preguntó a su padre que *"qué era eso"*, y su padre le explicó el tema, y entonces Luly supo que esta cola se usaba para capturar a los ratones. Hoy, luly jugó con los ratones motores corriendo tras de ellos, aunque éstos eran muy rápidos y se escapaban de entre sus manos. Después de un tiempo se cansó mucho de corretearlos y de repente los trajo y le dijo a su madre:

"mamá, ¿por qué no les pones un poco de cola para agarrarlos para que no se escapen más de mí?".

* **Obs 162.** (3 Años, 4 meses _ Vi .19 .3 .2010)

Luly encontró un grupo de palos de aproximadamente medio metro y de la misma longitud. Comenzó a jugar con ellos imitando los movimientos de kung fú de una manera clara y produciendo un sonido como si fuera una jugadora en una escena específica. Luego puso los palos sobre la mesa e hizo un movimiento inesperado: puso su mano izquierda sobre su barriga y se inclinó para adelante como lo hacían los jugadores del kung fú al terminar el duelo; nos sorprendimos al verla, y entonces su madre le preguntó "*¿ Luly qué hiciste ?*" "*No, no, mamá yo soy Jacky Shan*", le dijo Luly, y por su gran sorpresa, su madre le pidió que repitiera el movimiento de Jacky Shan, y entonces Luly lo repitió con mucha habilidad.

* **Obs 163.** (3 Años, 4 meses _ Sa .20 .3 .2010)

Todavía repite las palabras que tienen la misma rima durante el juego como una manera de jugar con la lengua. Además de esto, aún repite los movimientos que ha aprendido de su madre al jugar un juego específico, así que cada vez que se repite el juego Luly repite los mismos movimientos.

* **Obs 164.** (3 Años, 4 meses _ Sa .20 .3 .2010)

Luly estaba jugando con las cartas. Las puso en su mano izquierda y comenzó a cogerlos con su mano derecha y a tirarlos uno tras otro delante de ella. Mientras estaba tumbada boca abajo, puso todas de la misma manera, así que todas tuvieran la cara que tiene el número y la foto para abajo y el fondo para arriba. Al tirarlas repetía un cierto número, por ejemplo, 30, 50, y así, y durante su juego giró una de las cartas de manera que la cara con la foto quedó hacia arriba; entonces lo arregló para que todas las cartas cogieran la misma posición y tomaran la misma forma. Luego comenzó a cantar y a repetir ciertas palabras, algunas de estas palabras no tenían sentido, otras las había escuchado en la televisión y otras eran de la vida diaria; al mismo tiempo estaba jugando con sus piernas de manera que golpeaba con ellas a la pared y repetía este movimiento, en este momento me fijé en que su atención estaba dividida entre dos acciones al mismo tiempo, el jugar con los papeles de carta y el jugar con sus piernas. Luego comenzó a arreglar los papeles de carta de nuevo y a recogerlos con precisión y de una manera arreglada, y cada vez que

se equivocaba en hacerlo los arreglaba, rectificaba sus errores y organizaba los papeles de la misma manera; finalmente le dijo a su madre *" ya terminamos de jugar"*.

* **Obs 165.** (3 años, 4 meses _ Do .21 .3 .2010)

Entró en el cuarto de baño de su madre y comenzó a hablar con los utensilios del maquillaje y con los perfumes:

"yo os quiero y quisiera cogeros pero mamá no me deja, ¿vosotros me quieren? Yo quiero ponerme el maquillaje e ir a la boda de mi amiga".

* **Obs 166.** (3 Años, 4 meses _ Lu. 22 .3 .2010)

Luly encontró un pedazo de cartón con forma de tubo, abierto por sus dos extremos de manera que podía mirar por los dos lados. Lo puso sobre uno de sus ojos y comenzó a mirar a través de él, lo dirigió a todas las direcciones para ver lo que había en el cuarto, y luego le dijo a su madre: *"mamá, mira esto, la encontré, la encontré"*.

* **Obs167.** (3 Años, 4 meses _ Lu .22. 3 .2010)

La madre de Luly le enseñó cómo jugar con la goma y su hermana Israa, que es más grande que ella, le mostró cómo hacerlo; cuando Luly la vio trató de hacerlo pero no pudo hacer los mismos movimientos. A pesar de esto su madre y su hermana la convencieron de que su manera de jugar era linda y le aplaudieron, luego su madre le dijo, *" te enseñaré como jugar sola con la goma"*, puso la goma alrededor de las piernas de dos sillas que estaban frente a frente y su hermana comenzó a aplicar los movimientos del juego delante de ella para que aprendiera cómo jugar con las sillas sin la necesidad de que la ayudaran las niñas. Después Luly trató de imitar a su hermana pero no pudo hacerlo correctamente. Por la tarde, trató de poner la goma alrededor de las piernas de las sillas pero no pudo, y entonces su hermano le explicó cómo hacerlo.

* **Obs 168.** (3 Años, 4 meses _ Lu. 22 .3 .2010)

Luly cogió una cinta de pegamento y comenzó a jugar con ella, sacó una cierta longitud y la cortó y se rió al ver que se pegaba en sus manos. Luego cortó un pedacito y lo puso sobre su boca y trató de hablar mientras su boca estaba pegada; a Luly le gusta pegar cinta de pegamento sobre sus libretas y sobre su maleta, y al usar la cinta grande le gusta oír el sonido que se hace al abrirlo, Luly le dijo a su madre:

“mamá yo me estoy pegando la boca como lo hizo el malvado en el televisión”.

* **Obs169.** (3 Años, 4 meses _ Ma. 23 .3 .2010)

Luly puso dos piezas cuadradas de madera sobre la mesa y luego puso arriba de ellas una pieza rectangular, comenzó a mirarlas y luego le dijo a su madre,

"mira mamá, estos son unos ojos", se sentó cerca de ellos y aproximó su cara hasta que sus ojos se acercaron a los ojos de madera y comenzó a hablar con ellos y a decirles,

" he he, vosotros sois ojos". Luego cogió estas piezas y trató de sujetarlas bien mientras las ponía sobre sus ojos, para mirar con ellas en vez de sus ojos.

* **Obs 170.** (3 Años, 4 meses _ Mi 24 .3 .2010)

Luly se sentó y comenzó a jugar con su coche chiquito, luego encontró cerca de ella un plato de plástico que era fácil de romper; puso su coche en este plato como si fuera la cama del coche, pero notó que éste era grande para el coche y comenzó a romperle pedazos pequeños de sus lados hasta que el espacio del plato fuera del mismo tamaño que el del coche.

* **Obs 171.** (3 Años, 4 meses _ Ju. 25 .3 .2010)

Estaba jugando con un juguete pequeñito que tiene una base pequeña. Éste consta de de un círculo de plástico en el cuál se sostiene una forma cónica, y tiene un grupo de anillos o círculos coloreados de plástico; la idea de este juego es que el niño tiene que poner todos los círculos de acuerdo con sus tamaños, desde el más grande hasta el más chiquito; Luly intentó ponerlos por siete veces hasta ahora pero no tuvo éxito en ninguna ocasión.

* **Obs172.** (3 Años, 4 meses _ Ju. 25 .3 .2010)

Estaba jugando con un juego que consiste de una pieza rectangular de madera, éste se parece al juego del puzzle, y consta de distintas piezas que deben ser colocadas correctamente en espacios de la pieza rectangular. De acuerdo con sus tamaños, en este juego se representan los números del 0 al 9, además de las señales de cálculo. Desde el cuarto intento Luly pudo dominar el juego y pudo poner cada número en su lugar correcto. Hemos notado que Luly mira con mucha atención cada pieza que tiene en su mano, y luego comienza a buscar con sus ojos el espacio que le parece, y pone la pieza en él. Luly tiene otro juego de la misma idea, pero en este juego las piezas representan las letras del alfabeto árabe, y los espacios no se tapan con una sola pieza sino que con dos o tres piezas; en otras palabras, con una variedad de piezas que llenan el espacio, así que Luly tiene que concentrarse bien para poder colocar en cada agujero sus piezas adecuadas. Luly *enfrentó un gran problema* al colocar las piezas ya que no pudo hacerlo ni una vez a pesar de intentarlo por muchas veces, y cada vez que fallaba se molestaba y comenzaba a llorar.

* **Obs 173.** (3 Años, 5 meses _ Vi. 26 .3 .2010)

Luly estaba jugando con unos papeles ordenados como libretas pequeñas, las puso en su maleta y le dijo a su madre,

"mamá estas son mis libretas, las puse en mi maleta y se las voy a enseñar a mi maestra para que no se enfade y me diga, tú no trajiste tus libretas". Claro está que Luly no tiene ninguna maestra pero escucha esta frase de su hermano mayor. Después le dijo a su madre,
"quiero una goma para agarrar con ella a los papeles".

* **Obs 174.** (3 Años, 5 meses _ Lu. 29 .3 .2010)

Fue con su madre a una de las escuelas primarias y vio cómo las niñas jugaban el juego del corro en la clase de educación física. Le gustó mucho y al regresar a la casa le pidió a sus hermanos que jugaran con ella como las niñas de la escuela, y comenzó a imitar el baile del juego, mientras mencionaba algunas de las palabras que le acompañaban.

* **Obs 175.** (3 Años, 5 meses _ La. 29 .3 .2010)

Estaba jugando con un coche que tiene la forma de una Gacela En este coche, Luly puede sentarse y mover sus pies para adelante y para atrás para trasladarse de un lugar al otro; en un momento se acercó a su madre y le dijo:

"*mamá éste es un perro, ¿lo quieres?*" "Sí", le respondió su madre, entonces Luly le preguntó,

"*entonces ¿Por qué no lo cogimos con nosotros a la escuela?*"

Luego dijo:"

adiós, adiós, yo voy a la sala con mi coche" y luego hizo unos movimientos con su mano como si estuviera cerrando una parte del coche sobre su cabeza, después acercó su mano a la cabeza de la gacela y pretendió estar girando la llave para encender el motor y luego fue a la sala.

* **Obs 176.** (3 Años, 5 meses _ Mi. 31 .3 .2010)

Luly imita los movimientos de los héroes de sus programas preferidos, hoy estaba imitando a Jacky Chan y a otra personalidad que se llamaba Jeen; hace algunos movimientos con sus manos en el aire como los de Kung fu: puso dos colchones en la sala y pretendió estar luchando contra Jacky Chan y Jeen mientras les dirigía los golpes exactamente como lo hacían ellos con sus enemigos en el programa; con cada golpe decía

"*boom boom*", y luego hizo un movimiento con sus manos, cerró su mano derecha y con su índice pretendió estar pulsando un botón o sacar una llave y le dijo a su madre

, "*mamá este es el mando a distancia, no te muevas*", pero su madre se movió y entonces Luly le dijo,

"*mamá, ya he movido el mando de distancia, no te muevas*" (como si quisiera decirle, ya he parado tu movimiento con el mando de distancia), y luego comenzó a hacer unos movimientos en el aire y con cada movimiento pronunciaba algunas palabras, como por ejemplo: "*la fuerza del aire*", luego "*la fuerza de la lluvia*", y después "*la fuerza del hielo*".

Después se sentó sobre su carro y comenzó a hacer unos movimientos como si estuviera alejando a algo de su cuerpo, y dijo:

"*fuerza del mar*,

aléjate de mí", y entonces comenzó a dar vueltas por el cuarto y hablar consigo misma; el contenido de su diálogo era sobre los eventos de uno de sus programas. Posteriormente comenzó a traer sus juguetes, a sacarlos de la bolsa y a ponerlos entre los dos colchones que representaban a Jacky Shan y a jeen mientras les decía sonriendo,

"Jacky y jeen, estos son algunos juegos que los he traído para ustedes, jueguen con ellos", y mientras pretendía estar pulsando el botón del mando a distancia imaginario, usó también la llave del coche de su padre que estaba en el cuarto como si estuviera encendiendo el mando que había sido representado por su mano derecha; luego imitó el sonido producido al pulsarle a los botones, tick, tick, tick.

* **Obs 17** . (3 Años, 5 meses _ Sa. 3 .4 .2010)

Estaba jugando con una pequeña pieza que se parece a la Mancuerna de levantamiento de pesas. Luly había visto en uno de sus dibujos animados al conejo mientras se estaba entrenando a alzar las pesas, así que se paró en el medio de la sala y aguantó en su mano derecha dicha pieza y pretendió estar alzándola para arriba y para abajo (como si se estuviera entrenando) y como si esta pieza pesara mucho y fuera difícil para ella alzarla, pretendió estar conteniendo su respiración e imitó las expresiones faciales del conejo jugador; mientras está jugando diciendo "aj aj aj" , luego se acostó sobre su espalda y pretendió estar alzando la mancuerna con una sola mano, y en cada vez pretendía que las pesas pesaban mucho y las movía lentamente.

* **Obs 17** . (3 años, 5 meses _ Sa. 3 .4 .2010)

Luly estaba jugando con cuatro de sus muñecas mientras pretendía ser su madre, cada vez abrazaba a una de ellas y hablaba a la vez; luego las puso sobre el suelo y levantó su camisa para arriba y puso a una de ellas sobre su pecho pretendiendo estar dándole pecho, y hacía lo mismo con cada una de ellas.

* **Obs1** . (3 años, 5 meses _ Sa. 3 .4 .2010)

Jugando con su amiga Duaa le dijo " *que quería bañarle a su muñeca*", entonces su amiga le respondió que ella quería plancharle la ropa a sus muñecas, así que se dividieron los roles entre ellas. Luly puso sus muñecas sobre el suelo a su lado y luego les quitó la

ropa con facilidad; se observa que Luly puede usar sus manos además de usar sus rodillas, ya que puso a la muñeca entre ellas para aguantarla y para que sea más fácil para ella usar sus manos, así que le quitaba la ropa a cada muñeca y la ponía en el baño pequeño de manera que la muñeca se quedaba sentada como si el baño tuviera agua de verdad, mientras la movía con mucho cuidado. Además de esto las llevaba a ver televisión, jugaba con sus muñecas al mismo tiempo que miraba un dibujo animado, reaccionaba con los eventos, hacía comentarios, y movía sus manos como si ella misma fuera la que estaba haciendo lo que lo veía en el dibujo animado, y luego comenzó a jugar de nuevo. Después pretendió estar bañando a sus muñecas y echándoles agua, y le pidió a su hermana que le trajera el champú y el jabón, y aquí su madre y su amiga Duaa le ofrecieron un paquete chiquito como si fuera el champú o el jabón y Luly lo rechazó fuertemente y dijo:

"este no es el champú, este es un paquete, yo quiero el champú grande y el jabón". Luly no pedía esto antes pero después que su madre lo introducía en su juego al jugar con la muñeca en una ocasión previa, Luly comenzó a pedirlo cada vez. Notó que la pierna de una de sus muñecas estaba sucia y le dijo a su amiga Duaa,

"mira, hay suciedad sobre la pierna de mi muñeca", y luego puso a su muñeca en el baño después de limpiarlo, cogió a otra muñeca y le quitó su ropa, y entonces notó que habían sobre su cuerpo unas escrituras que ella misma las había hecho anteriormente, así que comenzó a reírse de sí misma y le dijo a Duaa:

"mira lo que he hecho con mi muñeca, he escrito sobre su cuerpo con el lápiz, ¿qué te parece mi muñeca, está linda con las escritura?", comenzó a hablar con Duaa, la cual le preguntó sobre su maleta que la había dejado en la casa de Luly la vez anterior; Luly le dijo

"puede ser que está en la cesta grande de juegos o puede ser que su padre la había cogido". Después de quitarle la ropa y bañar a las muñecas, tomó a la que tenía escrituras sobre su cuerpo y comenzó a mojarle su dedo con su saliva y a limpiarle con él su cuerpo como si estuviera borrándole las escrituras; su amiga quiso ponerle el zapato a una de las muñecas pero Luly lo rechazó con fuerza porque esto no concordaba con el escenario del juego, ya que ella todavía no había secado a las muñecas

y no les había puesto la ropa, por tanto, el ponerle el zapato a la muñeca era algo inadecuado en este escenario de acuerdo con el pensamiento de Luly; así, le dijo a Duaa:

" no no, ahora tú ponle la ropa a la otra muñeca, y yo bañaré a esta", y comenzó a bañar a su muñeca, y mientras tanto su amiga le ofreció el paquete vacío como si fuera el jabón, y de nuevo, Luly lo rechazó y le pidió a su madre que le trajera el champú y el jabón real. Luly quiso pedir una toalla para secarle a sus muñecas pero se olvidó de su nombre y dijo: "

tráiganme aah.. aah... ahh... esto esto, para secarle el agua" y alzó su muñeca para arriba como si quisiera que el agua se cayera de ella en el baño mientras esperaba a la toalla, y luego hizo un movimiento con su mano de manera que la pasó por debajo de la muñeca que la estaba aguantando con su otra mano, y movió sus dedos como si estuviera tocando el agua que se estaba cayendo de la muñeca.

*** Obs 18** . (3 Años, 5 meses _ Do.4 .4 .2010)

Luly encontró entre las cosas de su hermana a una caja pequeña decorada y coloreada que se parecía a las cajas pequeñas de regalos, jugó con ella y le gustó su hermosa forma y luego se la llevó a su madre y le dijo:

" mamá, te he traído un regalo, es un anillo", enseguida abrió la cajita que estaba vacía y pretendió estar sacando el anillo de su lugar en la caja, luego sugetó el dedo anular de su madre y pretendió estar poniéndole el anillo imaginario, después de colocar el anillo al fin del dedo lo giró en su lugar como si estuviera tratando de meterlo hasta el fin del dedo, y le preguntó a su madre,

"Mamá, ¿el anillo está lindo?" y después se giró a su papá y le dijo: *" mira el anillo de mamá"*, y entonces juntos su madre padre, pretendieron estar expresando admiración del anillo imaginario, lo cual le alegró mucho a Luly por la reacción que le satisface su deseo.

*** Obs 18** . (3 Años, 5 meses _ Lu. 5 .4 .2010)

Jugando como siempre, de repente escuchó la voz de una taladradora y le dijo a su madre:

" mamá un elefante, vamos a ir a los animales".

* **Obs18** . (3 Años, 5 meses _ Ma. 6 .4 .2010)

Luly estaba utilizando un juego de madera que se forma de ciertas verduras y una tabla, en este juego el niño tiene que colocar a cada verdura en su lugar el cuál se forma de una espacio que tiene la misma forma de su correspondiente verdura, estas formas son grandes y cada espacio coge una sola pieza, por eso, el niño puede simplemente con solo mirar la forma de cada pieza y al espacio, saber el lugar de cada una. Luly al segundo intento, pudo fácilmente poner a cada pieza en su lugar, lo cual no pudo hacerlo con otro juego similar en su idea, pero en el cuál cada pieza se formaba de tres pedazos para un solo espacio, y el cuál requería más precisión y atención, y una mayor capacidad para pensar, así que cuando Luly llegó a la forma de la cebolla le dijo a su padre,

"esta es una cebolla, yo no la quiero porque me hace doler los ojos cuando mama cocina la comida".

* **Obs 18** . (3 Años, 5 meses _ Ju. 8 .4 .2010)

Jugando con dos cepillos de dientes, los acercó ambos por el lado que tiene el cepillo y los aguantó por abajo, luego comenzó a acercarlos y a alejarlos continuamente mientras los aguantaba por abajo y le dijo a su madre,

" mira mamá, éste es el destornillador".

* **Obs18** . (3 Años, 5 meses _ Do, 11.4.2010 / H.17:35)

Luly estaba jugando con un juego pequeño que se forma de una base circular de plástico sobre la cual se establece una pieza cónica, y que tiene un grupo de anillos o círculos coloreados de plástico, la idea de este es que el niño tiene que poner a cada círculo según su tamaño, desde el más grande hasta el más pequeño, Luly jugó con el por primera vez en la edad de (3 Años, 19 semana y un día), y no tuvo éxito en colocar los círculos correctamente ya que se equivocó al ordenarlos, luego repitió el juego en distintas ocasiones equivocándose, pero hoy, cuando Luly llegó a la semana 22, pudo jugar fácilmente y sin equivocarse, lo repitió más de una vez, y cada vez que cogía una pieza inapropiada la cambiaba directamente con otra adecuada, Luly ha aprendido a través del

ensayo y el error la manera correcta de utilizar este juego , a demás de que al jugarlo aprendió como diferenciar entre los círculos grandes y los pequeños.

* **Obs 18** . (3 Años, 5 meses _ Do, 11.4.2010/ H. 18:00)

Luly quitó la envoltura de nailon con la cual se cubría la plastilina coloreada, este nailon estaba pegado sobre un cartón que tenía ciertos dibujos, uno de ellos era de una barbe que tenía puesto ropas brillantes y el otro era de un gato chiquito, así que después de quitar el nailon y coger la plastilina, Luly comenzó a hablar con la barbe y a decirle

" tú tienes frío, pobre, pobre, ¿ quieres que te devuelva tu velo?" , después comenzó a hablar con el gato y a decirle,

" a ti te hemos cortado la cabeza, ahora te la voy a pegar".

* **Obs 18** . (3 Años, 5 meses _ Do, 11. 4. 2010 / H. 18:10)

Luly estaba jugando con la plastilina coloreada, formó con ella una forma esférica dependiendo al movimiento circular de sus manos.

- Comenzó a mezclar los colores para hacer una bola grande.
- presionaba a la plastilina entre sus dos palmas.
- Mencionaba ciertas palabras, algunas de ellas tenían sentido mientras otras no eran comprendidas, a veces repetía algunas palabras escuchadas en su entorno.
- Puede controlar a una cantidad de plastilina del tamaño de un huevo, pero si se aumenta a este tamaño comienza a ser difícil para ella.
- Cuando la plastilina es más seca y sólida, Luly encuentra dificultad en amasarla y formarla.
- Luly todavía tiene pocas habilidades en hacer y formar figuras, ya que solo puede amasar la plastilina y hacer formas esféricas por medio de moverla entre sus manos.
- Su madre le hizo un tomate rojo de plastilina, y le puso una hoja verde por arriba, pero la hoja cogió la forma cónica, al jugar se movió el tomate y se cayó de manera que la hoja verde se quedó hacia abajo y el tomate rojo se quedó para arriba, así que Luly le miró y dijo

" mamá, mamá mira al

helado", Luly notó la similitud entre el helado que está coloreado por arriba con la crema y su galleta cónica que está para abajo, y entre el color rojo del tomate y la forma cónica de la hoja.

***Obs 18 .** (3 Años, 5 meses _ Do, 11. 4. 2010 / H. 18:23)

Luly puso un grupo de tortugas de plástico sobre la mesa, y les dijo, " vamos a hacer una carrera", luego les dijo "prepárense, prepárense para empezar" y las empujó con su mano para adelante para que se alejaran del punto de partida y les dijo " vamos adelante". Después comenzó a reírse con alegría al ver el resultado de su acto.

*** Obs 18 .** (3 Años, 5 meses _Do, 11. 4. 2010 / H. 18:50)

Luly le dijo a su madre que quería jugar con la cubeta de agua, su madre se la dio y puso agua en ella, Luly se alegró mucho y pidió que le trajeran una cuchara (la vez anterior cuando Luly jugó con el agua, su madre le dio una cuchara y ella la puso en la cubeta), ahora Luly se acordó de esto inmediatamente después de que su madre le trajo la cubeta con el agua), Luly colocó la cuchara hacia arriba sobre el agua y penso que se quedaría en su lugar pero la cuchara descendió hasta el fondo de la cubeta, Luly intentó varias veces pero sin éxito porque la cuchara metálica no flota sobre la superficie del agua, puso las tortugas de plástico en el agua y notó que estas flotaban fácilmente, así que comenzó a empujarlas para abajo con sus manos pero estas subían cada vez y no bajaban hacia el fondo de la cubeta, al contrario de la cuchara, luego puso un ratón de plástico que tenía su espalda cubierta con lana o pelusa en el agua, y al tocar su lana que se había mojado notó que su toque mojado era diferente al toque seco, porque Luly tocaba al ratón y a las tortugas cada vez, luego sacó al ratón del agua y se fijó en las gotas de agua que escurrian de él en la cubeta y que hacían un sonido al caerse, después cogió un cordero hecho completamente de lana y lo puso en el agua, al hacerlo, el cordero de lana absorbió el agua y se saturó de ella , entonces Luly comenzó a presionarl dentro de la cubeta para que absorbiera el agua mas, luego lo apretó mientras este producía un sonido y unas burbujas salían de el. De entre los animales que Luly puso en el agua, había un hipopótamo, Luly lo empujó para el fondo del agua pero este flotó para arriba, luego

puso su dedo en la boca, entre sus dientes, para ver si la iba a morder, después cogió un tubo seco y abierto por sus dos lados (*Luly había jugado con este tubo en la vez anterior, y por eso tiene una experiencia previa sobre cómo jugar con él*), puso uno de sus lados en el agua y comenzó a soplar por el lado contrario, mientras contemplaba con mucha alegría las burbujas del agua y escuchaba la voz del aire dentro del agua.

* **Obs 1** . (3 Años, 5 meses _ Do, 11.4. 2010 / H. 19:12)

Luly estaba jugando con el mando de la PlayStation, se lo llevó a su padre y le dijo: "*vamos a jugar papá*" y le dio el extremo del cable del mando y le dijo,

"*vamos papá juega*", entonces su padre comenzó a hacer algunos movimientos como si se estuviera moviendo de acuerdo con las órdenes de Luly por medio del mando, luego Luly aguantó el mando con su mano derecha y el extremo del cable con su mano izquierda y comenzó a saltar tratando de imitar a las niñas que había visto saltando con la cuerda individual durante el juego con la cuerda, así que comenzó a saltar tratando de pasar la cuerda imaginaria por debajo de su pies pero en vano, ya que no pudo mover la cuerda y saltar al mismo tiempo, entonces puso la cuerda sobre el suelo sin moverla y comenzó a saltar sobre ella.

* **Obs 19** . (3 Años, 5 meses _ Do, 11.4.2010 / H. 19: 30)

Luly estaba jugando con su padre a preparar la comida, distribuyó los platos plásticos sobre la mesa y luego puso la olla sobre el horno, presionó el botón como si estuviera encendiendo el horno, y dijo "*ya terminamos*" y se limpió las manos, Luly quería decir aquí que ya había terminado de preparar la comida. Al lado de ella habían varios juguetes y de entre ellos habían algunos animales, así que su padre le ofreció un saltamontes chiquito para que jugara con él, Luly lo cogió de su mano, lo puso sobre el suelo y le dijo a su padre: "*déjalo que coma*", después cogió un vaso de cristal y lo puso en un plato, entonces su padre le preguntó: "*¿cocinamos el saltamontes con la comida?*", "*no no papá, este es el tío, tu amigo, cógelo tú*", le respondió Luly impulsivamente y se lo devolvió a su padre, después su padre le ofreció un caballo y le preguntó "*¿cocinamos al caballo?*", entonces Luly le

respondió " *no no, el caballo quiere comer*" y le acercó su boca de la mesa como si estuviera comiendo de la tierra, después dijo: " *el caballo quiere comer*" y lo puso sobre un vaso vacío de cristal y trató de meterlo dentro de él pero sin éxito, (porque el vaso era muy estrecho), después su padre comenzó a imitar la voz del caballo y a hablar como si fuera uno, entonces Luly le respondió como si ella también fuera un caballo, en otras palabras, como si los dos hubieran representado el mismo rol o la misma personalidad, luego su padre le acercó a al saltamontes chiquito de nuevo y Luly lo lanzó hacia arriba mientras estaba atado con un hilo a su cuello, al hacerlo se cayó sobre ella, Luly pretendió tener miedo y se levantó rápidamente de su lugar como si el saltamontes estuviera vivo y ella tuviera mucho miedo de él, después lo cogió con su mano y lo acercó a su padre el cuál le dijo "*no no yo tengo miedo de él*" Luly le dijo " *no no papá no tengas miedo no te hará nada*" y añadió " *los animales no asustan papá, ellos te quieren, cógelos contigo*" y le puso el caballo en el bolsillo, luego su padre le ofreció el tigre, y Luly le dijo, " *éste es un gato grande*" y lo colocó sobre la mesa, comenzó a acariciarle como si fuera un gato de verdad.

* **Obs 19** . (3 Años, 5 meses _ Lu, 12. 4.2010 / H. 11:10)

Luly metió el tendedor de ropa a la casa con la ayuda de su madre , y luego le pidió que lo tapara con una manta y entro debajo de él y dijo " *esta es mi casa*" y entonces su padre participó en el juego y le dijo: " *Luly yo voy a entrar contigo en tu casa*", Luly aceptó la idea y entonces su padre metió su cabeza por debajo de la manta y le dijo: " *¿qué me vas a brindar?*", " *espera papá*", le respondió Luly, y salió por debajo del tendedor, o la casa imaginaria y fue a un rincón en la sala de estar y pretendió estar preparando algo específico, lo trajo entre sus manos, entró a su casa y le dijo a su padre " *papá toma el té*", su padre le dijo " *yo quiero galletas con el té*", y entonces Luly salió de nuevo al mismo lugar en el rincón, el cual parece que era su cocina imaginaria, y luego pretendió estar trayendo la galleta a su padre, el cuál era su invitado.

* **Obs19** . (3 Años, 5 meses _ Lu, 12. 4. 2010 / H. 17:13)

Luly estaba jugando con un pez de plástico que emite un sonido como el del timbre al ser tirado por un hilo que está atado a su cola, después de escuchar el sonido, Luly puso el pez sobre su oreja y dijo "diga, diga, ¿quién habla?" como si estuviera

respondiendo al teléfono, luego tiró el hilo de nuevo y dijo

" he he vamos salgan, salgan", su madre le preguntó que quién eran los que Luly quería que salieran, y Luly le respondió que eran " los niños", qué quiere decir Luly con

estas palabras? La semana pasada Luly fue con su madre a una escuela primaria y después de que se acabó la clase Luly escuchó el timbre tocando mientras ella estaba en el patio de la escuela, vio como los niños salían apresurados al patio, y parece que esta escena se grabó en su memoria. Hoy, y inmediatamente después de escuchar el sonido del timbre que se parece mucho al timbre de la escuela, su reacción fue que se imaginó a sí misma en la escuela pidiéndole a los niños que salieran de las aulas y que se dirigieran al patio, esta es la primera vez que Luly pasa por esta experiencia.

* **Obs 19** . (3 Años, 5 meses _ Ma, 13.4.2010 / H. 16:46)

Luly estaba jugando con tres columnas de plástico, puso dos de una manera perpendicular y a una distancia de aproximadamente treinta centímetros, y colocó sobre ellas a la tercera columna y metió su cabeza por debajo de esta que estaba puesta horizontalmente, y dijo mientras estaba aguantando a las otras, "*esta es mi casa*". Después empieza jugar con un armario pequeñito, hizo con él su casa, y puso dentro de ella sus cosas imaginarias, después cogió una foto en la cual estaban su papá, sus hermanas y ella, la puso dentro de su casa, y le dijo a sus hermanas que estaban con ella en el cuarto,

" *no miren a mi casa*" y la cerró, y puso un colchón para que nadie la abriera, parecía que Luly estaba muy alegre al poner la foto de los miembros de su familia dentro de su casa, y cerrarla, repitió por más de una vez, mientras le dirigía sus palabras a sus hermanas " *nadie abra mi casa*".

* **Obs 19** . (3 Años, 5 meses _ Ma, 13. 4. 2010 / H. 17:26)

Luly estaba jugando con una pelota chiquita, la puso en un vaso y dijo

"miren al helado, es delicioso", luego pretendió estar comiendo el helado con su lengua, así que probó el sabor de la pelota y comenzó a escupir, después repitió el mismo movimiento pero sin acercar la pelota o el helado imaginario a su lengua. Después, su hermano cogió la pelota y comenzó a jugar con ella y a tirarla hasta que Luly comenzó a llorar y a decir, *"mi helado, mi helado"*.

* **Obs 19** . (3 Años, 5 meses _ Ma, 13.4.2010 / H. 17:49)

Luly todavía repite algunas palabras que no llevan ningún significado, como si estuviera jugando con ellas, las repite rápidamente y a veces las repite en un tono musical. Y parece que disfruta hacerlo.

* **Obs 19** . (3 Años, 5 meses _ Do, 18. 4. 2010 / H. 10:30)

Luly comenzó a contar los números fácilmente desde el uno hasta el cuarto, con secuencia y sin equivocarse.

* **Obs19** . (3 Años, 5 meses _ Lu, 19.4.2010 / H. 15:45)

Luly cogió una pieza de madera y comenzó a martillarla con otra pieza similar, y cuando su madre le preguntó que qué estaba haciendo, esta le dijo: *"estoy rompiendo la cáscara de la almendra"*.

* **Obs 19** . (3 Años, 5 meses _ Lu, 19. 4. 2010 / H. 17:40)

Luly se sentó en un lado de la casa, cogió en su mano un lápiz y un papel, y comenzó a hablar con voz baja mientras movía su cabeza como si estuviera hablando con alguien, y cuando su madre le pregunto *"¿con quién estaba hablando?"*, Luly le dijo:

" mira a mis amigos mamá, están delante de ti" y señaló a un lugar específico adelante de ella como si sus amigos estuvieran sentados allí.

* **Obs** . (3 Años, 5 meses _ Lu, 19.4.2010 / H. 20:18)

A Luly le gusta mucho jugar con el cepillo de dientes, por eso, su madre le compró un grupo de ellos, Luly cogió a uno y lo puso sobre un frasco rectangular que tenía una superficie plana, lo cubrió y le dijo, *"duerman mis amigos"* después le dijo a su madre *"mamá mis amigos tienen frío"*, luego le pidió a su madre una manta para ella y cuando su madre le tocó la manga de su camiseta descubrió que estaba mojada con agua ya que Luly había jugado con él, Luly acercó a dos de sus cepillos, los aguantó por debajo con una de sus manos y puso la otra entre ellos y dijo, *"este es un alicates"*.

* **Obs 20** . (3 Años, 5 meses _ Ma, 20.4.2010 / H. 13:00)

A Luly le gusta jugar con las sillas, las tira por la sala de la casa y se ríe al escuchar el sonido producido, sube y baja sobre ellas y repite esto muchas veces, entra por debajo de ellas, sale y comienza a hablar con los miembros de su familia por debajo de la silla y dice *"miren, ésta es mi casa"*. Luly puso cuatro sillas juntas y se sentó sobre una de ellas y le llamó a su madre y a su padre mientras les decía,

"vamos, siéntense, nosotros estamos viajando por avión, vamos siéntense, abróchense el cinturón", después cambió la manera de jugar, así que puso un lado de una goma entre las dos patas delanteras de una silla y el otro lado entre las patas delanteras de otra silla que estaba delante de esta, comenzó a saltar al azar imitando a las niñas que estaban jugando con la goma en una de las escuelas que las había visitado con su madre, y mientras tanto se reía alegremente por poder hacerlo, aunque no sea correctamente, Luly no sabe cómo saltar correctamente sobre la goma pero cree que el juego es solo sobre saltar de un lado al otro.

* **Obs 20** . (3 Años, 5 meses _ Ma, 20.4.2010 / H. 13:40)

Luly estaba jugando con unos CD coloreados, puso uno sobre su cabeza y dijo:

"este es mi sombrero", luego puso dos sobre su cabeza y le pidió a su madre que se pusiera uno también ya que le dijo: *"mamá, ponte tu sombrero"*, luego salió al patio de la casa y comenzó a correr de un lugar al otro, y de repente notó que cada vez que el CD pasaba por delante de las rayas del sol aparecía una luz sobre el suelo

debido a la reflexión de los rayos del sol sobre la superficie del círculo brillante, así que Luly comenzó a moverse y a dirigir su sombrero al sol para que apareciera la luz sobre el suelo y le dijo a su madre:

" *mamá, mira, es un barco*", parece que

Luly vio a la luz en la forma de un barco, después su padre participó en el juego y comenzó a tirar a uno de los CD para que Luly fuera atrás de él, y lo trajera con el propósito de que Luly corriera un poco pero se sorprendió cuando vio el comportamiento de Luly, la cual se sentó sobre el suelo como un cachorro y comenzó a correr y a ladrar mientras sacaba su lengua exactamente como el perro, y cuando llegó al lugar donde se había caído el CD, lo cogió con su mano y lo puso entre sus dientes y regresó a donde estaba su padre, después su padre le dijo "*vamos a jugar con el gato*", el cuál es un gato imaginario, "*vamos a darle el CD*",

" *no no papá, el*

gato no, porque el CD es para el perro", le dijo Luly, y se giró y comenzó a hablar con el gato imaginario mientras le decía

" *vete no te queremos aquí* ", y

pretendió estar hablando con otro perro mientras le decía

" *vete*

a tu casa, y quédate allá ", y cuando el perro imaginario no le respondió, pretendió estar alzando algo de la tierra y ir con él a un lugar específico en el patio, y después cogió el cede de su padre y lo puso en el mismo lugar en el que había puesto al perro imaginario, como si estuviera uniendo el perro con su CD, luego encontró un trozo pequeño de cuerda en el patio y le dijo a su padre

"

voy a atar al gato para que no coja el CD del perro", y comenzó a mover a la cuerda de una manera que le sugiere al que la ve que estaba atando a algo, después comenzó a hablar con voz baja con su padre y le dijo,

" *papá, el perro*

está dormido, no queremos despertarlo" y pretendió estar llevando al perro y dijo

" *voy a entrar a la casa para ver la televisión con el*

perro", después de un rato salió y pretendió estar poniéndolo sobre la mesa y le dijo,

"*bájate*" y esperó un poco mientras estaba mirando directamente al lugar en donde había puesto al perro imaginario, luego pretendió levantarlo y ponerlo sobre el suelo.

* **Obs 20** . (3 Años, 5 meses _ Ma, 20. 4. 2010 / H. 14:00)

Luly estaba jugando y saltando en el patio de la casa y le gustaba mucho pasar por debajo de las sillas y de la mesa. De repente se paró, metió su mano en su bolsillo, la sacó y hizo unos movimientos en el aire con sus dedos como si hubiera sacado algo de éste: lo abrió, lo miró bien y luego lo devolvió en su bolsillo, cuando su madre le preguntó que qué fue lo que lo había sacado de su bolsillo Luly le dijo : " *es mi reloj, el que me lo trajo papá* ", entonces su papá entró en el juego y pretendió estar cogiendo algo del suelo y le dijo: "*esta pulsera se cayó de tu bolsillo ?* " " *sí* " dijo Luly, y pretendió cogerla y ponérsela en su bolsillo.

* **Obs 20** . (3 Años, 5 meses _ Ma, 20. 4. 2010 / H. 14:18)

Luly cogió una pieza cuadrada de madera, la aguantó con su mano derecha y luego hizo unos movimientos con su mano izquierda que le sugieren al espectador que estaba abriendo esa pieza mientras le quitaba su tapa. Después de abrirla imaginariamente pretendió coger algo de ella y le dijo a su madre " *te traje un regalo, es un añillo*".

* **Obs 20** . (3 Años, 5 meses _ Mi, 21. 4. 2010 / H. 10:00)

La familia de Luly no tiene un perro en la casa, pero este día el papá de Luly había encontrado un cachorrito en la entrada de la casa. El cachorro entró en la casa y se quedó en el patio, pero, ¿qué hizo Luly cuando salió y vio al perrito? ¿Cómo lo recibió? ¿Qué fue su reacción a la presencia de una creatura no humana en su casa? Que sabía de él? Comenzó a hablar con él y a decirle, " *perrito, perrito, vamos a jugar, vamos a jugar ¿dónde está tu madre?*" Y se giró hacia la puerta y comenzó a llamarla, " *madre perrita entra*", le dejó, " *perrito escucha, escucha*", se acercó al cachorro y le pidió que jugara con ella, pero este no le hizo caso porque tenía sueño. Le dijo al cachorro

" *te traeré un poco de tierra para que la comas*", mientras creía que el perro se alimentaba de tierra, Luly le trajo a su madre un CD y le dijo

" *vamos mamá, tíralo para que el perro corra atrás de él* ", su madre lo tiró

pero parece que el perro no quiso jugar porque no había dormido y tenía sueño, fue para traer el CD de donde se había caído, se acercó mucho al perro hasta que este se fijó en ella, y entonces tiró el CD con la esperanza de que el este fuera a traerlo, como lo había visto en la televisión.

* **Obs 20** . (3 Años, 5 meses _ Ju, 22. 4. 2010 / H. 15:00)

Luly estaba jugando el juego de la recepción de los visitantes. Distribuyó toallitas tipo cleanex sobre la mesa como si estuviera preparando los platos de comer para los visitantes, luego se sentó y comenzó a hablar con sus amigos imaginarios mientras les decía *"vamos, por favor, coman"*. Mueve sus manos para presentar los objetos ausentes.

* **Obs 20** . (3 Años, 5 meses _ Ju, 22. 4. 2010 / H: 15:09)

Luly tomó su muñeca con una mano y con la otra un plato pequeño y lo acercó a la muñeca, pretendió estar cogiendo algo de él y luego frotar al cuerpo de la muñeca; finalmente se hizo evidente que el plato era el frasco imaginario de la crema con la cual estaba frotando el cuerpo de su muñeca.

* **Obs 20** . (3 Años, 5 meses _ Vi, 23.4. 2010/ H.18 .09)

Luly puso su carro en el patio, se paró arriba de él y dijo *"mamá mira como salto"*, contó desde uno hasta tres y saltó mientras estaba muy alegre, ya que ya podía contar en orden, y cada vez que saltaba, alzaba sus manos para arriba. Luego cambió su manera de jugar y comenzó a dar vueltas por el suelo, después comenzó a hablar con su carro y a decirle *"vamos, vamos, salgan los animales, vamos gato, vamos caballo"* mientras movía sus manos como si estuviera abriendo algo y dijo *"mamá ahora van a salir los animales"*, después pasó su mano por un círculo vacío que estaba en la parte trasera del coche y dijo *"miren los animales, ya comenzaron a salir"*, y comenzó a meter su mano y a sacarla como si los animales

estuvieran saliendo del círculo, y claro está que ambos, los animales y sus movimientos eran imaginarios.

* **Obs 20** . (3 Años, 5 meses _ Vi, 23. 4. 2010 / H: 19:00)

Luly estaba jugando en el sala de estar, abrió un armario chiquito y dijo *"esta es mi casa"*, luego pretendió que tenía una fiesta y que quería ponerse su vestido de fiesta, así que comenzó a ponérselo imaginariamente a través de los movimientos de sus manos, y después le pidió a su hermana que le cerrara su cremallera imaginaria; su hermana pretendió estar cerrando su cremallera, como si esta estuviera en un lado del vestido, y cuando Luly notó esto se opuso y le dijo a su hermana

"no, no, la cremallera, está por atrás del vestido". Luego volvió a su armario y pretendió estar poniéndose sus medias de manera que comenzó a mover sus manos desde el principio de sus dedos hasta por arriba de sus pierna, y después le puso la media a su otra pierna de la misma manera a través de los mismos movimientos imaginarios de sus manos; al terminar alzó sus piernas para arriba y a través de este movimiento comprendimos que Luly se había puesto sus zapatos imaginarios, luego pretendió estar poniéndose la base de maquillaje sobre su cara y el sobre sus ojos, y cuando terminó, y a través de sus movimientos, apareció como si ya hubiera terminado de prepararse para la fiesta imaginaria y cerró el armario.

* **Obs 2** . (3 Años, 6 meses_ Vi, 23. 4. 2010 / H. 21:00)

Luly estaba jugando con su familia en el patio de la casa, llenó un cesta con tierra y luego la derramó, comenzó a moverla entre sus manos y luego la tiró para el suelo, la frotó con su mano mientras se fijó en los espacios vacíos que se formaban sobre los azulejos del soleo al hacer este movimiento, después formó unos montones chiquitos y dijo

"estos son unos huevos, esta es la comida de mis animales" y cogió un poco de tierra entre sus dedos y la puso en un lugar el suelo y comenzó a hablar sola dirigiéndole sus palabras hacia el lugar en donde había puesto la tierra, y cuando su madre le preguntó qué *¿para quién era la comida?*, Luly le dijo *" para la hormiga que tenía hambre"*.

* **Obs 21** . (3 Años, 6 meses _ Sa, 24. 4. 2010)

- Hemos notado el aumento de la habilidad de Luly al tratarse con las formas de madera que tienen las formas de las frutas, las verduras, los números y las letras, ya que Luly pudo poner cada pieza en su correcto lugar sobre la tabla esencial de acuerdo con su tamaño y forma, y dependiendo a su percepción visual y a su habilidad en relacionar entre la forma de cada pieza y el espacio que la corresponde en la tabla, y a la similitud entre cada pieza y su especificado lugar.
- Hemos notado que su habilidad en colocar las piezas formadas de un solo pedazo todavía es mucho mejor que su habilidad en colocar las piezas múltiples, aunque hoy, pudo tratarse con las piezas múltiples con algo de éxito a diferencia de sus intentos anteriores fallidos al principio de su juego.

* **Obs 21** . (3 Años, 6 meses _ Do, 25. 4. 2010 / H. 21: 00)

Luly se paró en el centro de la casa, adelante de la puerta de la sala de estar, y comenzó a hacer unos movimientos en el aire con sus manos. A través de estos movimientos fue claro que Luly había dibujado un cuadrado imaginario, comenzó por arriba y bajó para abajo mientras dibujaba un cuadrado con un lado de menos, porque al dibujar hizo una línea por arriba y dos líneas por los lados, pero no hizo ninguna por abajo, luego se giró para atrás y después volvió a mirarle a la cosa que la había dibujado en el aire, hizo un movimiento como si estuviera abriendo dos puertas, y entró a través de ellas en la sala de estar ya que había dibujado estas dos puertas en frente de la sala, y luego hizo otro movimiento con su mano, la adelantó cerrada como si estuviera aguantando algo en ella y la movió como si hubiera metido la llave imaginaria que estaba en su mano en la puerta imaginaria, y cuando su madre le preguntó que "*¿ qué había hecho ?*", luly le dijo

" *hice a mi casa*" . Y entonces se aclaró la idea: al principio Luly había dibujado la puerta de la casa que se formaba de dos partes o de dos puertas, ya que cuando Luly quiso entrar, hizo unos movimientos con sus manos que indicaron que ella estaba empujando algo con sus dos manos, cada una estaba empujando a una parte, pero luego se acordó de usar la llave, y entonces regresó hacia atrás y pretendió estar usándola.

* **Obs 21** . (3 Años, 6 meses _ Ma, 27. 4. 2010 / H: 17:24)

Luly estaba jugando en el patio de la casa y encontró un limón que se había caído del árbol, lo cogió y lo tiró por el suelo y le dijo a sus amigos imaginarios, " *vamos, vamos, precédanlo*" y luego dijo, " *que dicen si comenzamos a jugar y dar vueltas?* " y comenzó a dar vueltas alrededor de sí misma mientras les decía, " *vamos, vamos, den vueltas conmigo, den vueltas conmigo*".

* **Obs 21** . (3 Años, 6 meses _ Ma, 27. 4. 2010 / H: 19:19)

Luly estaba jugando con sus muñecas, les puso la ropa y colocó a una de ellas en el cubo que usaba para bañarles como si fuera su cama; cogió a la otra y comenzó a mecerla para que durmiera mientras le estaba cantando una canción con una hermosa melodía, después la acercó mucho de su cuerpo como si fuera una madre que estaba abrazando a su hija, y después le dijo a su madre " *¿cómo puede dormir mi muñeca sin una sábana?*" se giró a su lado y encontró una bolsa de nilón en la cual ponía sus juegos, la puso sobre el suelo y la usó como si fuera una sábana, quiso envolverla bien con la bolsa pero no pudo hacerlo correctamente, ya que la sábana era de nilón y no de tela, y cada vez que le tapaba a su muñeca, se abría la bolsa de nuevo. Entonces le pidió que le dieran la cinta de pegamento y luego le miró a su madre y vio en su pelo una goma de pelo, la cogió, envolvió una parte de la bolsa por sus dos lados, y amarró con la goma los dos lados de la bolsa mientras dejó la muñeca dentro de ella, aquí, Luly se apoyó en sus experiencias previas en amarrar el pelo de su muñeca y de ver como su madre y sus hermanas usaban la goma al amarrarle su pelo; después decidió bañar a sus muñecas, así que les quitó la ropa y comenzó a ponerle el champú a una de ellas mientras pretendía estar limpiándola. Al terminar, la llevó al baño para quitarle el champú, pero al ponerla bajo el agua, no supo la diferencia en que el agua cayera sobre su cuerpo o sobre su cara, o que entrara en su nariz, así que la bañó como si estuviera lavándose sus manos, a pesar de que al envolverla con la bolsa, no se la puso sobre su cara, y al terminar les puso la ropa de nuevo.

* **Obs 21** . (3 Años, 6 meses _ Ma, 27. 4. 2010 / H: 21:00)

La madre de Luly le ofreció un grupo de frascos de distintos tamaños, algunos de ellos tenían el mismo color de tapa y frasco, mientras que otros eran diferentes, algunos eran del mismo tamaño y otros no, ya que habían frascos pequeños y otros grandes," Comenzó a tratar de poner cada tapa con su frasco apropiado, se equivocó con los frascos que tienen los mismos colores, tuvo éxito en poner cada tapa con el frasco que se tiene su mismo color, tuvo éxito en poner las tapas para los frascos en los cuales los colores de los frascos eran diferentes a los de las tapas. Puso uno de los frascos cerca de su boca y comenzó a hablar con sus amigos imaginarios, se equivocó en identificar las piezas que tienen diferencias simples en sus tamaños

* **Obs 215.** (3Años, 6 meses _ Ju, 29-4-2010/H: 18:02)

La madre de Luly estaba tratando de enseñarle los nombres de los colores a través del juego. Le dio un grupo de pinzas para colgar la ropa de distintos colores para que jugara con ellas. Luly los cogió y comenzó a ponérselos a sus dedos. A veces ponía más de una del mismo color en una sola mano. Trataba de aguantar a cada dedo con una de ellas. Al poner su dedo dentro de una pinza, trataba de ponerlo en el espacio que está entre sus dos partes, la superior y la inferior para disminuir el dolor. Luly fue muy inteligente al hacerlo, ya que usó su mano derecha para ponerse las pinzas en los dedos de su otra mano, de manera que solo quedaron el índice y el pulgar libres, luego usó los dedos índice y pulgar de su mano izquierda de la misma manera para ponerle las pinzas a los dedos de su mano derecha, claro está dejando el índice y el pulgar sin pinzas.

Cómo se puso las pinzas en el resto de los dedos de su mano izquierda? Con el resto de dedos de su mano izquierda, Luly puso la pinza bajo su barbilla y la presionó con su esternón y con la parte inferior de su barbilla para que se abriera y luego puso su dedo en ella. Luego usó sus dientes para quitarse algunos de ellos, y después uso sus dedos normalmente. Usó sus rodillas para tratar de aguantarlas "a las pinzas" para que no se cayeran sobre el suelo. Luly jugó con mucha concentración.

Cogió un grupo de pinzas, las aguantó con su mano y comenzó a jugar el juego del tobogán casero, así que hizo un movimiento con su mano con la cual estaba aguantando las pinzas como si estuvieran subiendo una escalera, subió con su mano el primer

escalón, luego el segundo, y después soltó las pinzas para que se deslizaran, y se alegró mucho cuando lo hicieron.

* **Obs 216.** (3 Años, 6 meses _ Ju, 29-4-2010/H: 18:54)

Luly inventó un juego nuevo que le gusta mucho y lo llamó el juego de chocolate. En éste cierra su mano derecha y después hace un movimiento con su mano izquierda como si su mano derecha fuera un vaso y ella estuviera moviendo algo dentro de él; este juego está acompañado por una canción que fue inventada también por Luly y esta dice

“mueve mueve el chocolate, mezcla mezcla el chocolate”.

Después de terminar de mover el chocolate su padre le dijo *“a mí me gusta mucho el chocolate, échanos un poco, a mí y a tu madre”*, entonces Luly, con base en unos movimientos espléndidos, pretendió estar poniendo unas tazas sobre la mesa y luego las llenó con el chocolate; al terminar trajo la primera taza y se la dio a su padre, luego le dio la segunda a su madre, y después pretendió estar tomando el chocolate, así que alzó su cabeza para arriba, abrió su boca, y alzó su mano hasta su boca y pretendió estar tomando algo, después su padre pretendió estar haciendo lo mismo y le dijo a Luly

“ya terminé mi chocolate”, y Luly le dijo *“yo también”*, cuando todos terminaron. Luly comenzó a limpiar todo el lugar como lo hacían su madre y sus hermanas mayores, en una manera de imitación imaginaria maravillosa y con movimientos exactos y sorprendentes, así que pretendió estar limpiando la mesa con una mano mientras vaciaba los restos sobre su otra mano y luego los ponía en la basura, y luego aplauda con sus manos como si ya hubiera terminado su misión.

* **Obs 217.** (3 Años, 6 meses _ Ju, 29-4-2010/H: 17:00)

Luly juega con el tobogán casero en distintas maneras: sube sobre él usando su escalera que tiene dos escalones nada más, o sube por el lugar especial para deslizarse. Usó su tobogán como una silla, ya que subió arriba de él y se sentó como si quisiera deslizarse, pero no lo hizo y se quedó sentada mirando su dibujo animado, se sentó sobre el segundo escalón, quiere decir el que precede al lugar especificado para sentarse y puso sus juguetes en el lugar especificado para sentarse y comenzó a jugar con ellos y luego se

deslizó. Luly jugó con todas las cosas y las hizo deslizarse como ella, su muñeca, el libro de su madre, su oso, y las pinzas de ropa, y a veces ponía su jugo y su galleta sobre el lugar especificado para sentarse mientras ella se sentaba sobre el segundo escalón.

* **Obs 218.** (3 Años, 6 meses _ Ju, 29-4-2010/H: 18:43)

Luly estaba jugando con frascos de distintos tamaños, los puso todos sobre el suelo y les quitó sus tapas, después escogió uno grande y otro más pequeño, puso el pequeño dentro del grande y le tapó con su tapa; luego quiso taponarlo al frasco grande con su tapa pero no pudo hacerlo, y esto fue debido a que después de cerrar al frasco pequeño se aumentó su altitud, la cual no le permitió a Luly cerrar el frasco grande, pero ¿qué hizo Luly con este problema?, sacó el frasco pequeño y comenzó a buscarle a otro frasco que puede contenerlo cerrado, encontró el frasco requerido del tamaño adecuado y puso dentro de él al frasco pequeño y los cerró.

Después los abrió de nuevo y cambió la manera de jugar así que puso un cubo pequeño de madera en uno de los frascos, le cerró la tapa a este frasco y luego lo agitó, al hacerlo se produjo un sonido que resultó del choque del cúbico con las paredes del frasco, pero parece que a Luly no le gustó este sonido, así que abrió el frasco y sacó el cúbico, buscó a otro frasco más pequeño que el primero y puso el cúbico dentro de él, lo cerró y lo agitó de nuevo y notó que el sonido había disminuido porque el espacio entre el cúbico y las paredes del frasco era menos, entonces puso este frasco que tenía dentro de él al cúbico dentro de otro frasco más grande que él, y quiso cerrarlo con su tapa (mientras que el primer frasco estaba cerrado con su tapa también), pero ¿qué pasó? Lo que pasó fue que el frasco grande no se cerró porque el chiquito estaba cerrado con su tapa, pero ¿qué le vino a la mente de la Luly?

Luly pensó que el cubo fue la razón, así que abrió el frasco chiquito y sacó el cúbico de él, y luego trató en vano de cerrar el frasco grande mientras tenía al pequeño dentro de él, y en realidad, parece que en esos momentos, ese era su deseo real, ¿entonces cuál fue su reacción? Luly comenzó a tratar con todos los frascos que tenía hasta que encontró el frasco adecuado que le realizó su deseo.

* **Obs 219.** (3 Años, 6 meses _ Vi, 30-4-2010/H: 11:24)

Luly estaba jugando con el diccionario de su madre, lo alzaba para arriba y lo pone sobre su cabeza y examinaba sus páginas. Luego cogió su pescado de plástico, le quitó la imagen de su ojo que la tenía pegada y la pegó sobre el forro del diccionario por arriba, luego cogió el segundo ojo y lo pegó también, después la boca del pescado y la pegó en el medio del forro debajo de los ojos, después cogió la foto de las aletas y la pegó por debajo del forro como si fueran las piernas del diccionario, y finalmente le dijo a su madre, *“mamá coge, éste es tu hijo”*, su madre lo cogió de ella y pretendió estar abrazándolo y dándole besos con el propósito de animarle a Luly por lo que lo había hecho y para participar con ella en el juego, después Luly cogió el diccionario (o el niño) y lo puso sobre el tobogán con el cuál juega en el mismo cuarto como si este “niño” estuviera jugando con ella y deslizándose con ella.

* **Obs 220.** (3 Años, 6 meses _ Lu, 3-5-2010/H: 20:31)

Luly se cambió la ropa de casa, se puso la pulsera de su hermana y le dijo a su madre, *“mamá, mis amigas preferidas vinieron”*, entonces su madre le dijo *“diles que entren, por favor”* y como si Luly estuviera hablando con alguien de verdad les dijo *“vengan, entren, esta es mi madre”*, su madre le dijo *“vamos a brindarles el jugo”* y Luly añadió *“vamos a brindarles mi pulsera también”* y luego dijo *“mamá quiero mirar a la televisión con mis amigas”*.

* **Obs 221.** (3 Años, 6 meses _ Ma, 4-5-2010/H: 16:10)

Luly salió al patio de la casa con sus dos primos, el más grande de ellos tenía 8 años y el chiquito tenía 7 años. Trató de acercarse a ellos y jugar pero estos dos cogieron la pelota y comenzaron a jugar con ella de una manera algo brusca, la tiraban fuertemente y se la pasaban entre ellos y no dejaron que Luly jugara con ellos tranquilamente. Luly tuvo miedo de que le golpearan con la pelota y por eso se alejó de ellos y se paró en una esquina del patio, y convocó a sus amigos imaginarios quietos a través de su imaginación, aquellos amigos a los que al ser ordenados responderán la llamada, y si Luly quiere ser su jefe lo permiten, y a los que al ser preguntados responden con lo que lo

quiere Luly, mientras que en cuanto a sus primos que no hicieron nada de esto, Luly los dejó y los compensó con estos amigos imaginarios.

* **Obs 222.** (3 Años, 6 meses _Ju, 6-5-2010/H: 17:05)

Luly y su madre estaban jugando con el piano pequeñito. Le pidió a su madre que le tocara algo porque quería bailar, entonces su madre comenzó a tocar mientras Luly comenzó a hacerlo y a moverse al ritmo de la melodía; sus movimientos eran hermosos, y en su manera de bailar se notaba claramente la danza folklórica de Libia, la cual Luly la había visto por más de una vez, los movimientos de sus piernas eran firmes, mientras trataba de guardar el paso con la melodía, y de vez en cuando le llamaba a sus amigos imaginarios para que bailaran con ella.

* **Obs 223.** (3 Años, 6 meses _Ju, 6-5-2010/H: 18:00)

Luly estaba jugando en el parque, corría, saltaba, se rodeaba sobre la hierba, y se acercaba de la manguera de riego para tocar el agua, encontró una palma corta que tiene frutos muy pequeños que son incomibles, reunió una cantidad de estos que se habían caído y comenzó a jugar con ellos, llenó su mano con ellos y luego la vació, después comenzó a tirarlos en el aire mientras se dispersaban sobre el suelo y ella decía *“lluvia, lluvia”*.

* **Obs 224.** (3 Años, 6 meses _Ma, 11-5-2010/H: 14:20)

La madre de Luly quiso enseñarle la diferencia entre las criaturas que vuelan y las que caminan, así que le compró unas alas rosadas de mariposa que se visten en los hombros y que llevan con ellas una corona y un palito que se aguanta con la mano y que tiene en su extremo superior una mariposita pequeñita, este era el vestido de la reina de las mariposas, Luly se puso muy alegre porque a ella le gustan mucho las aves y las mariposas, se puso el vestido, comenzó a mirarse en el espejo mientras observaba las alas que estaban sobre su espalda y se giró para ver las dos alas juntas en el espejo, y además de esto, notamos claramente que la mariposita que estaba en el extremo del palito rosado le llamó la atención. Luly alzó sus manos para arriba y comenzó a caminar y a decir

“yo soy la mariposa linda, esta mariposa es

linda, y yo también". Luly había escuchado esta frase de su madre ya que esta le había dicho que la mariposa era linda, así que Luly comenzó a hablar con las alas y luego dirigió sus palabras a la mariposita y le dijo *"tú, mariposita, esta es tu madre"* y le señaló a las alas grandes, luego dijo

"yo iré a la casa de mi tía y le mostraré mis mariposas y le diré, mira qué me trajo mi mamá, y iré al parque y volaré allá" y entonces comenzó a alzar sus manos y a bajarlas rápidamente como si estuviera volando de verdad, luego se notó de su cara que estaba alegre y que le había gustado mucho este juego y dijo

"me gustaron, me gustaron, yo soy la mariposita linda", entonces comenzó a dar vueltas dentro de la casa y le pidió a su madre que le abriera la puerta para salir y jugar, le dijo *"mamá, ábreme la ventana para*

que pueda volar en el patio de la casa" pero su madre no le permitió hacerlo porque hacía frío, Luly vivió el papel y deseó de verdad poder volar con sus alas.

Después comenzó a hablar consigo misma y a dirigir sus palabras a algo invisible como si fueran sus amigos imaginarios, les decía *"estas son mis*

maripositas, no las cogerás de mí". Luego se acercó a la puerta de la casa y dijo

"quiero salir, ábranme la puerta, y pónganme el zapato, quiero volar" y al no poder salir dijo *"mi papa está atrapado, mi papá está muy atrapado."*

Luly relacionó entre la mariposita chiquita y entre la grande como si fueran la madre y su hija. Pidió salir para jugar en el patio e insistió en hacerlo, y esta es una solicitud que no la demanda con los otros juegos, quiere decir esto que Luly comprende que el lugar natural para la mariposa es el aire y el espacio. Finalmente podemos observar que Luly relacionó entre la mariposa, el volar y el ir al parque. Luly expresó su admiración por las alas claramente. Representó el movimiento de las alas y el volar dependiendo a su previa experiencia al mirar a las aves y a los insectos, ya que en la realidad, Luly no había visto una mariposa real. Dijo *"mi papá está atrapado"*, y yo creo que ella se estaba

dirigiendo a sí misma como si fuera una mariposa que estuviera suspendida dentro de la casa y que tenía un gran deseo en salir.

* **Obs 225.** (3 Años, 6 meses _ Vi, 14-5-2010/H: 21:09)

Luly estaba jugando con su muñequita mientras que el teléfono de su madre estaba cerca de ella, acercó el teléfono a su muñeca como si estuviera comparando entre sus alturas, luego le quitó las ropas a su muñeca y se las puso al teléfono y comenzó a hablar con él y a decirle *“tú tienes puesto la ropa de mi muñeca”*, después le quitó las manos a su muñeca y trató de ponérselas al teléfono.

* **Obs 226.** (3 Años, 6 meses _ Vi, 14-5-2010/H: 22:03)

Le puso la corona a la pelota y dijo, “esta es mi muñeca”, Luly no le puso la corona a nada sino a la pelota.

* **Obs 227.** (3 Años, 6 meses _Sa, 15-5-2010/H: 14:37)

Luly estaba jugando con un juego de madera que se trata de una pieza cuadrada de madera que tiene sobre ella cavidades de formas de ciertas verduras, estas verduras son la berenjena, la zanahoria, el melón, la cebolla, y los chícharos, las verduras pueden ser quitadas de sus lugares y devueltas a ellos ya que estos lugares son unas cavidades que pueden ser llenadas con sus piezas adecuadas. Al mismo tiempo, Luly estaba jugando con otra pieza rectangular que también tiene sobre ella formas de verduras pero más grandes, y algunas de estas verduras eran iguales a las que estaban en la tabla cuadrada.

Luly quitó todas las piezas de sus lugares y las devolvió fácilmente, y puso cada pieza de verdura en su correcto lugar dependiendo a la percepción visual, comparó entre las verduras de la tabla cuadrada y las de la tabla rectangular y cada vez que ponía la verdura pequeña en el lugar de su parecida en la tabla de las verduras grandes decía,

“esta es la madre, y esta es su hija”. Luly quería decir que la forma chiquita de tomate por ejemplo era la hija de la misma forma grande, y alejaba a aquellas formas grandes que no les correspondían otras chiquitas en la tabla cuadrada, Luly puso las formas similares cerca de ambas, se alegró y comenzó a gritar con voz alta *“he he”* como si estuviera recompensándose a sí misma por haber podido hacerlo, luego puso las

piezas grandes en las cavidades de las piezas similares chiquitas, o en otras palabras, puso las piezas de la tabla rectangular sobre la tabla cuadrada, entonces notó que estas no podían ser colocadas en sus cavidades porque eran grandes, después comenzó a gritar

“hee todas tienen madres”, para Luly, cualquier cosa chiquita que le corresponde otra grande de la misma forma, son la madre y su hija, aunque sean por ejemplo dos piedras o dos pedazos de madera o un oso de lana grande y otro chiquito. Luego puso la tabla rectangular sobre el suelo, y al lado de uno de sus extremos puso la tabla cuadrada de manera que hizo una forma como la letra L y dijo, *“esta es una pie”*, quiere decir una pierna y un pie.

* **Obs 228.** (3 Años, 6 meses _ Sa, 15-5-2010/H: 18:19)

Luly estaba jugando con su padre el juego del vendedor y el comprador, se paró cerca del tobogán casero que representaba la tienda de la cual había a vender mientras su padre se paró delante de ella y le pidió que le diera unos panes, Luly pretendió estar cogiendo algo de su tienda y se lo dio a su padre, después hizo otro movimiento como si le estuviera dando otra cosa y le dijo *“toma papá”*, su papa la cogió y cuando le preguntó que qué era eso, Luly le dio *“son platos y cucharas”*, luego su padre le preguntó *“cuánto cuesta el pan?”*, *“quiero el dinero de tu bolsillo”* le respondió Luly, así que su padre pretendió estar sacando algo de su bolsillo y extendió su mano vacía hacia Luly como si le estuviera dando dinero, Luly lo cogió de él, miró a su mano vacía, y le dijo *“quiero el dinero que está en tu bolsillo”* (quiso decir el dinero real), así que su padre le dijo *“no tengo dinero en mi bolsillo, y entonces Luly le dijo “entonces ve a tu cuarto y trae el dinero”*.

* **Obs 229.** (3 Años, 6 meses _ Do, 16-5-2010/H: 13:50)

Hoy, Luly se despertó de su sueño y comenzó a contarle a su madre un mal sueño que lo había visto como si fuera real, los eventos de este sueño giran sobre un policía que le amarró sus manos (claro está que esta fue una escena que Luly la había visto en una película), por el medio día, Luly estaba jugando cerca de la puerta de la casa cuando de repente hizo unos movimientos en el aire como si estuviera aguantando algo, lo tiró por el aire fuera de la casa, cerró la puerta rápidamente y dijo

“he he, lo amarré y lo tiré fuera de la casa”, y se notaron en ella las señales de satisfacción y alegría, su madre le preguntó “quién fue el que lo tiraste?”,

“fue el policía que me asustó y me amarró las manos” le respondió Luly, y aquí comenzó a narrar los eventos de su sueño.

*** Obs 230.** (3 Años, 6 meses _ Lu, 17-5-2010)

Luly estaba jugando con la tapa redonda de una caja y de repente cogió los auriculares del teléfono móvil y los puso a los lados de la caja, como si esta caja fuera una persona que estuviera escuchando algo. Esta caja se transformó en su imaginación en la cabeza de una persona.

*** Obs 231.** (3 Años, 6 meses _ Lu, 17-5-2010/H: 14: 23)

Luly estaba jugando con un modelo de un gato pequeñito que no tenía piernas porque tenía puesto una falda larga, Luly pensó que el gato no tenía piernas, y por eso lo aguantó entre sus manos y comenzó a hablar con él y a decirle

“gato, gato, tú no tienes piernas?, ¿no puedes caminar? Dónde está tu mamá?” después fue al cuarto y trajo de entre sus juguetes un gato de lana que tiene piernas largas, aguantó una pierna en cada mano y comenzó a dirigirle sus palabras al gato chiquito, le dijo *“gato, gato, te traje tu mamá, mira, tu mamá tiene piernas”.*

*** Obs 232.** (3 Años, 6 meses _ Lu, 17-5-2010/H: 21:00)

Luly estaba jugando con una caja de cartón, se sentó dentro de ella y dijo *“mamá, este es mi barco, voy a navegar con él”*, después se sentó dentro de la caja y comenzó a arrastrarse, así que sacó sus manos y empezó a moverlas sobre el suelo por los dos lados como si estuviera remando, se dirigió a uno de los rincones de la sala de estar y dijo

“he he, hemos llegado” luego se arrastró de nuevo remando con sus manos de la misma manera hacia donde estaba sentada su mamá como si estuviera navegando en el mar, al llegar dijo *“mama he llegado a la playa y el pirata quiere coger mi collar”* el collar que se lo había comprado su madre en ese mismo día), después puso este collar dentro de la caja y comenzó a

hablar con el pirata imaginario y a decirle *“este es mi collar, y no lo cogerás”* y hizo unos movimientos sorprendentes, comenzó a moverse como si se estuviera poniendo la máscara de buceo, puso algo en su boca, la cerró, y movió su mano al lado de su mejilla como si estuviera arreglándose el tubo de buceo con el cual respiran los buceadores (Luly había visto estos movimientos en un dibujo animado en el cual giran los eventos en el mar), después comenzó a remar en la misma línea hacia la playa imaginaria, la cuál era el fin de la sala.

Después, su papa le participó en el juego, y entonces Luly le dijo *“papá, tú eres el pirata”*, así que cogió el velo de su madre, lo tiró sobre el suelo y le dijo

“vamos pirata, siéntate en tu barco”, su padre se sentó sobre en su barco imaginario y Luly se sentó en el suyo (la caja de cartón), aguantó un lado del velo que representaba el barco del pirata y pretendió estar remando y tirando del barco del pirata hacia la playa mientras le decía *“vamos, vamos, te llevaremos hacia tu casa”*, y finalmente llegaron al mismo rincón que representaba la playa.

* **Obs 233.** (3 Años, 7 meses _ Lu, 24.5.2010 / H: 17:30)

Luly estaba jugando en el cuarto, hacía algunos movimientos acrobáticos, saltaba sobre sus dos piernas, corría de un lugar al otro, imitaba los bailes de algunas personalidades que las había visto en sus dibujos animados, daba vueltas alrededor de sí misma, y rodeaba por el suelo, mientras tanto comenzó a mover sus manos como si estuviera nadando en el mar y luego dijo *“mamá mira yo estoy nadando como un pez”*.

* **Obs 234.** (3 Años, 7 meses _ Ma, 25.5.2010 / H: 12:11)

Luly entró en la cocina y encontró que su hermana mayor Inas estaba lavando los platos. Le pidió que le dejara hacerlo por ella pero está no le permitió lo cual le enfadó a Luly y no la dejó salir de la cocina. Después de un rato se dirigió al baño y cogió la cesta de la ropa, subió encima de ella, abrió el grifo y comenzó a lavarse las manos y a jugar con el

agua, luego cogió la jabonera plástica y comenzó a lavarla y a repetir el mismo movimiento mientras decía “yo estoy limpiando mi casa, yo estoy lavando los platos, Inas no me deja hacerlo”.

* **Obs 235.** (3 Años, 7 meses _ Ju, 27.5.2010 / H: 10:22)

Luly inventó un juego nuevo que no lo había jugado antes: jugar con sus prendas de ropa. En este juego Luly saca todas sus ropas del armario y luego las arregla de nuevo de acuerdo a su gusto, las arregla dependiendo a sus experiencias, ya que relaciona entre las distintas piezas de la misma ropa, así que busca todas las piezas de una ropa, por ejemplo cuando encuentra una camisa busca a la falda que se la había puesto con ella.

* **Obs 236.** (3 Años, 7 meses _ Sa, 29.5.2010 / H: 12:8)

Luly estaba jugando con su padre mientras hablaba con él constantemente, hacía algunos movimientos acrobáticos y pretendía poder hacer cualquier movimiento hecho por él, de repente le dijo “papá espera, papá espera” y hizo un movimiento con su mano que le indicó a su padre que tenía que detenerse, ya que elevó su mano recta y alzó la palma de su mano, lo cual indica que Luly relacionó entre su la palabra y el movimiento que le indicaba.

* **Obs 237.** (3 Años, 7 meses _ Ma, 1.6.2010/H: 11:30)

Su madre le compró un grupo de esponjas cuadradas de distintos colores para que vea los colores por más de una vez en sus juegos y pueda aprender sus nombres. Luly se puso muy alegre y comenzó a jugar con ellas, pero ¿cómo? Aplicó con las esponjas la experiencia de los cubos ya que trató de formar una forma específica con ellas a través de ponerlos sobre ambas en distintos modos y posiciones.

* **Obs 238.** (3 Años, 7 meses _ Ju, 3.6.2010/H: 14:00)

Juega con su primo Taha de 9 años en el patio de la casa, corría de un lugar al otro y hablaba con él y corrían atrás de ambos, luego decidió jugar con la tierra que es uno de sus juegos preferidos. Comenzó a mover la tierra con sus manos y luego le pidió a Taha que jugara con ella pero este no quiso, Luly insistió y entonces Taha le dijo “yo no juego

con la tierra porque tengo alegría” (el niño es asmático). Luly se fijó en sus palabras y como se negaba a jugar con ella y después entró en la casa, comenzó a jugar sola y hablar con sí misma diciendo *“mi cabeza me duele, yo tengo alergia, yo no puedo jugar”* luego le dirigió sus palabras a su madre y le dijo *“mamá, yo tengo alergia no puedo jugar”*, Luly dijo que su cabeza le estaba doliendo y que tenía alergia mientras se señalaba con su mano a su pecho.

* **Obs 239.** (3 Años, 7 meses _Do, 6.6.2010/H: 15:08)

Estaba jugando en frente de la casa, subía la escalera y luego bajaba por varias veces, regresaba al mismo lugar y repetía el movimiento de nuevo, después se paró en frente de la puerta para mirar los decorativos de hierro que estaban en él y después los tocó con su mano y dijo *“mamá yo tengo miedo de la boca del monstruo que quiere comerme”*, su madre le preguntó “donde está el monstruo” y Luly le dijo *“está aquí”* y señaló al decorativo de la puerta la cual era de la forma de un semicírculo cóncavo para dentro.

* **Obs 240.** (3 Años, 7 meses _Do, 6.6.2010/H: 15:08)

Luly estaba jugando con unas piedras, las dispersaba, las recogía, las tiraba y decía *“he lluvia, he lluvia”*, luego realizó algo interesante ya que hizo de las piedras un círculo y las arregló de una manera circular cerca de ambas y le dijo a su hermano *«mira el juego del corro»*.

***Obs 241.** (3 Años, 9 Meses, Mi, 4.8.2010/H: 11:22)

Luly estaba jugando con la máquina de agujerear los papeles mientras le imitaba a su madre en como agujerear sus papeles de trabajo. De repente y después de notar el efecto de los agujeros en los papeles, hizo algo que no lo esperábamos de ella, y en realidad nos sorprendió con esto: doblo un papel blanco en dos y comenzó a agujerearlo de una manera ordenada y intencional por sus lados y en lugares específicos, luego puso una parte del papel sobre el suelo mientras la otra parte se quedó parada perpendicularmente,

y dijo “gracias mis amigos, por su ayuda en hacer mi computadora”, qué quería decir con esto? Claro está que Luly quería decir una computadora del tipo de “laptop” como la de su madre, después le imitó a su madre en como estudiar trajo un lápiz y un papel blanco como lo hace su madre durante su trabajo al notar sus observaciones, mientras repetía “yo estoy estudiando”.

***Obs 242.** (3 Años, 10 Meses, Vi, 10.9.2010/H: 12:43)

Luly aprendió un juego nuevo, el Yoga. Se sentó sobre el suelo y alzó sus manos un poco para arriba de manera que se quedaron en un nivel más bajo que sus hombros, hizo un movimiento con los dedos de cada mano como lo hacen los jugadores chinos y japoneses que juegan este deporte. Luly imitó exactamente lo que lo había visto en sus dibujos animados.

*** Obs 243.** (3 Años, 10 Meses, Lu, 13.9.2010/H: 18:00)

Luly estaba jugando y hablando consigo misma tranquilamente mientras estaba sentada sobre un pedazo pequeño de alfombra que tenía varias líneas rectas. Después de que pasó algún tiempo jugando con el lenguaje y repitiendo las palabras, comenzó a repetir los números que los sabía mientras le señalaba a las líneas rectas de la alfombra. Luly estaba contando estas líneas, y me vino a mi mente una pregunta, cómo comprendió Luly que las líneas pueden ser contadas? Y porqué no contó las otras cosas que la rodeaban como los muebles y las otras cosas?.

***Obs 244.** (3 Años, 10 Meses, Ju, 17.9.2010/H: 18:10)

Luly tiene un carrito pequeñito del tamaño de su palma con el que juega a veces, a pesar de que no es uno de sus juegos favoritos, pero hoy hizo algo que nos llamó la atención que no lo había hecho antes: se paró y puso su pierna sobre el carrito y comenzó a moverse con él con la ayuda de su otra pies que estaba sobre el suelo, y de repente comenzó a imitar la voz de los vaqueros que salen en las películas americanas, como si estuviera sobre un caballo mientras imitaba sus voces.

***Obs 245. (3 Años, 10 Meses, Mi, 29.9.2010/H: 16:30)**

Luly se paró en el escalón más alto de los cinco escalones de la casa, y vio en la valla de la escalera dos pelotas de hierro, así que puso una de sus gomitas en uno de ellas y su otra gomita en la otra, como si cada una de las pelotas fuera una de sus amigas, luego comenzó a hablar con sus amigas imaginarias y a decirles,

“vamos, vamos mis amigas, apúrense, crucen el río antes de que venga el cocodrilo y os coma, vamos vamos”. Antes de algunos días Luly había visto con su madre las fotos de su padre al visitar el zoológico en Indonesia, vio las fotos de los cocodrilos en el río y su madre le dijo que los cocodrilos viven en el agua, y el agua que estaba en las fotos era un río.

Obs 246. (3 Años, 11 Meses, Ju, 7.10.2010/H: 14:20)

De entre los dibujos animados que ve Luly, está el dibujo de una gata pequeña y muy linda que se llama Lulu Caty. Luly tiene algunos modelos de esta gata que se los ha comprado su madre, estos modelos son piezas de plástico que se pegan por atrás y que son exactamente como la gata, los modelos se pueden pegar sobre los libros y las libretas, o sobre los armarios de las ropas de los niños, pero Luly los cogió y comenzó a jugar con ellos pegándolos sobre su frente mientras se miraba en el espejo y decía

“miren, yo soy Luly Caty, yo soy la linda Caty”.

***Obs 247. (3 Años, 11 Meses, Mi, 20.10.2010/H: 15:34)**

Luly encontró entre las herramientas de su padre dos piezas de hierro que se parecían a el lápiz, jugó con ellas un poco, las examinó y le dijo a su madre,

“mamá quiero comer mi almuerzo con estas piezas” y les señaló. Al principio su madre no comprendió lo que quería decir pero después se acordó de que Luly había visto en la televisión un programa sobre como los chinos y los japoneses comían la comida, es decir usando unos palitos chiquiticos especiales de madera.

***Obs 248. (3 Años, 11 Meses, Vi, 22.10.2010/H: 13:15)**

Luly estaba jugando con un cuento que tiene distintas fotos naturales de animales, arboles, ríos, aves y de otras cosas, hablaba con las aves y les preguntaba y respondía por ellas, y formaba un cuento corto de su imaginación, los héroes de su cuento eran sus amigos imaginarios, y su diálogo era espontaneo sin ser preparado.

Obs 249. (3 Años, 12 Meses, Mi, 3.11.2010/H: 17:12)

Después de que Luly visitó algunas escuelas primarias con su madre mientras esta estaba preparando sus observaciones sobre los juegos de esta etapa, y al ver como los niños jugaban los juegos populares, Luly aprendió algunos de estos juegos indirectamente y de entre estos juegos el juego de la gallina ciega, por eso se puso un pedazo de tela sobre sus ojos y le pidió a su madre que se lo amarrara, luego comenzó a dar vueltas y a cantar y a pretender estar tratando de aguantar a sus amigas imaginarias.

Obs 250. (3 Años, 12 Meses, Vi, 5.11.2010/H: 20:10)

Luly, mientras estaba jugando el juego de Puzzle de madera, pudo poner las múltiples piezas en sus lugares correctos fácilmente y con mucha exactitud, antes de algunos meses, Luly fracasó en construir las piezas que consisten de múltiples piezas para el mismo lugar, pero ahora ya pudo llevar a cabo esta tarea sin equivocarse y sin la ayuda de nadie, su padre trató de ponerla a prueba y entonces le participó en el juego y se equivocó deliberadamente en poner la pieza en su lugar correcto, entonces Luly se objetó y le corrigió su error, el éxito de Luly en colocar las piezas fue debido a su percepción visual y a comparar entre las imágenes. Esto representa un desarrollo muy grande que le faltaba.

Las observaciones sobre los juegos de construcción

Obs 251. (3 Años, dos meses y medio)

La combinación es al azar, y Luly pone los cubos uno encima del otro de una manera y no puede formar una forma con sentido. Cada vez que Luly juega con éstos y forma algo, le da un nombre, por ejemplo la pistola, la niña, la casa, el carro.

* **Obs 252.** (3 Años, dos meses y tres semanas)

Luly formó un rectángulo grande de cubos y lo puso sobre la almohada y se durmió cerca de él y lo dirigió hacia el televisor, como si estos cubitos fueran su hija mimi.

* **Obs 253.** (3 Años y dos meses y tres semanas)

Su manera de jugar con los cubos se ha mejorado después de ver a su amigo Muhaimen jugar con ellos, además de que en el pasado no prestaba mucho interés por estos cubitos, pero después de jugar con él, empezó a interesarse mucho en ellos y se nota que Luly repite su manera de jugar.

* **Obs 254.** (3 Años, 3 meses)

Comenzó a poner los pedazos pequeñitos los unos sobre los otros para formar una forma perpendicular, y excluye los pedazos cuadrados grandes a fin de mantener el equilibrio de la forma para que no se caiga, y me he dado cuenta de su habilidad en clasificar las formas de acuerdo con su tamaño, pero todavía no puede clasificarlas según sus colores. No quiere que alguien manipule ni una de sus formas. Su manera de jugar con los cubos ha cambiado, pues ahora los pone sobre el suelo uno junto al otro en fila.

* **Obs 255.** (3 Años, 3 meses y 15 Dias_ Do, 14.2.2010)

Luly pudo formar una escalera a la cual llamó como «la escalera de nuestra casa», después formó un cuadrado de cubitos y puso en el medio un cubo más grande que los otros, y dijo, "*hice una casa para el cúbico grande*", (y aquí, Luly se acordó de repente que un día estaba jugando con las almohadas y se hizo una casa para sí misma arreglando las almohadas en la forma de un cuadrado, y luego entrando en el medio y diciendo, "*esta es mi casa*"), Luly repitió este juego haciendo una casa para sí misma cerca de la casa de cubitos. Luly pudo arreglar los cubitos de acuerdo con sus colores.

* **Obs 256.** (3 Años, 4 meses 22 Dias_Vi. 26 .3 .2010)

Luly quería construir una casa de cubitos de madera, cogió dos piezas azules rectangulares de madera y las puso verticalmente cerca de ambas, luego colocó arriba de ellas a otra pieza rectangular pero horizontalmente como si fuera el techo de las dos piezas, se alegró mucho al poder arreglar a estas piezas, pero cuando acercó de ellas a otra pieza se cayó la forma y Luly se enojó mucho, así que comenzó a poner las piezas de la misma forma y colocó cerca de ellas a otras dos piezas rectangulares de manera vertical, luego puso en cada lado una columna y sobre ella puso una pieza triangular, Luly se estaba moviendo con cuidado para que no se cayeran las piezas, miró con admiración a su forma y después puso en cada lado una pieza circular verticalmente y sobre cada pieza otra pieza triangular roja, del mismo color de las columnas, luego acercó las piezas por ambos lados para que se completara la figura. Al hacerlo se cayeron las piezas y Luly se enfadó mucho, derribó la forma y le pidió a su madre que se la construyera de nuevo, su madre trató hacerlo pero se equivocó en colocar las piezas, entonces Luly se enfadó y comenzó a construir su casa por sí misma de nuevo. Durante esto, se equivocó en dos cosas nada más, puso la columna circular roja antes del rectángulo en los lados, y en vez de poner la pieza triangular roja sobre la columna rectangular, puso una pieza cuadrada.

*** Obs 257.** (3 Años, 5 meses_ Vi. 2 .4 .2010)

Estaba jugando con los cubitos e hizo un cuadrado y otras formas, luego dijo sobre una de esas formas que era su casa, y sobre otra que era su cama; podemos notar que Luly ya juega fácilmente con los cubitos. Después usó los cubitos para representar nuestros asientos en el avión, y los arregló de la misma manera de las sillas en las que nos habíamos sentado, ella, su madre y su padre, y dijo:

"esta es la silla de mamá, está la de Luly, y ésta es la de papá", y finalmente formó un cuadrado grande que tenía cuatro esquinas.

*** Obs 258.** (3 Años, 5 meses_ Do.4 .4 .2010)

Estaba jugando con los cubitos plásticos, hizo con ellos un cuadrado grande que tiene cuatro dimensiones, después cambió la manera de jugar, y construyó una casa de cubitos de madera de la misma manera que lo había hecho con los cubos de plástico.

* **Obs 259.** (3 Años, 5 meses_ Do, 11. 4. 2010 / H. 18:30)

Formó con sus cubos de plástico una columna alta de aproximadamente de un metro menos cuartos, que tenía cuatro caras o demisiones, y cada vez que esta columna se alzaba más en el aire se caía y se derribaba, mientras Luly la instalaba de nuevo.

* **Obs 260.** (3 Años, 5 meses_ Lu, 19.4.2010 / H. 09:30)

Luly puso cuatro cubitos de madera sobre la mesa, cada dos en un lado, y puso arriba de ellos a una pieza rectangular de plástico como si fuera una mesa, pero después, y a través de sus palabras, se mostró que esta era una casa, ya que metió sus dedos bajo la pieza rectangular y dijo, *"vamos vamos, entren, esta es mi casa"*, y luego cambió la posición de la pieza de plástico de manera que se quedó para abajo mientras los cúbicos se quedaron arriba de ella.

* **Obs 261.** (3 Años, 5 meses _ Ma, 20. 4. 2010 / H. 14:10)

Hoy, y de manera muy clara y correcta, Luly clasificó los cubitos perfectamente ya que unió todas las formas cuadradas juntas y las triangulares juntas.

* **Obs 262.** (3 Años, 5 meses _ Ju, 22. 4. 2010 / H: 16:38)

Luly estaba jugando con sus cubitos, y de repente pasó una pieza plana por su cabello, y aquí estaba pretendiendo estar planchándose su pelo con el quipo usado para plancharle al pelo, el cual lo había visto con sus hermanas.

* **Obs 263.** (3 Años, 6 meses _ Do, 25. 4. 2010 / H. 15:34)

Hoy, Luly pudo hacer con los cubitos una forma piramidal que tiene varias dimensiones y aspectos, esta forma fue muy perfecta, además de que los movimientos de las manos de Luly fueron precios y estables, cuales indican que Luly estaba pensando en cada paso antes de hacerlo, para que no se callera la forma o la figura.

* **Obs 264.** (3 Años, 6 meses _ Do, 25. 4. 2010 / H. 16:07)

Luly estaba jugando con su padre con los cubos de madera, así que puso una pieza un poco grande sobre la cabeza de su papá y le dijo " *ha ha ha papá, tú eres una doctora*". Luly ve en la televisión que las enfermeras se ponen sobre la cabeza un gorro especial, pero no conoce la diferencia entre la enfermera y la doctora, por eso le dijo a su padre que él era una doctora, ya que consideró la pieza que la había colocado sobre su cabeza como si fuera el sombrero de las enfermeras.

* **Obs 265.** (3 Años, 6 meses _ Lu, 3.5.2010/H: 15:31)

Luly pudo formar dos rectangulares idénticos de distintas dimensiones y dijo, este es mi coche.

* **Obs 266.** (3 Años, 6 meses _ Lu, 3.5.2010/H: 18:02)

Luly estaba jugando en el patio de la casa con un grupo de cubos, formó con ellos una columna de aproximadamente medio metro, y luego pretendió estar apoyándose sobre ella, y dijo, « _ *yo soy una abuela, yo soy una abuela*». Luly se acordó del bastón que usa su abuela al moverse de un lugar al otro.

* **Obs 267.** (3 Años, 12 meses _ Sa, 6.11.2010/H: 16:52)

La manera de juego de Luly con los cubos evolucionó más que en los meses anteriores, ya que ahora puede hacer múltiples formas, no tan perfectas como los niños mayores a ella, pero al compararlos con lo que hacía al principio ahora es mucho mejor.